『蚊2』、『恐龙危机3』、『炼金术士』等8款研究攻略密度发表!!

2003
16

# GAME SOFTWARE 电子游戏软件




杂志+VCD+超值礼品
特价
9.8元

## 夏初怒涛最速攻略!

## 蚊2研究

三国志战记2

炼金术士2

MOTHER1+2

球会创造3连载解析

VF4E壁纸徽章篇

恐龙危机3简明流程

讲述名牌游戏的发家史

奇迹的瞬间:《真·三国无双》诞生之谜

特别策划

从专利权探索游戏的未来

在线挑战黑暗大魔王

电击收藏精彩无限

恐怖惊魂夜 阴阳篇

精选百分百暑期恐怖大专辑

恐龙危机3

## 28页无双报道震撼大特辑

超级无双新作14连发!

超级机器人大战D

鬼武者·无赖传/魔力女管家

我们的太阳/怪物猎人

黑色细胞ZERO/骑龙者

影之心2/合金弹头5

特工传奇/山脊赛车 进化

九龙妖魔学园纪/梦幻骑士IV

电软公开课 最终回

电视游戏的诞生&未来

闯关族的家

恐怖的玩家收藏SHOW

无双报道姐妹篇

新作游戏情报

梦幻之星3等期待作品新画面曝光

科普园地:XBOX DIY 第6讲

漫画欣赏:MOTHER1+2体验记

PlayStation 2



拼搏于黑暗的时代…

2003.
09.11

DRAG-ON DRAGOON

骑龙者

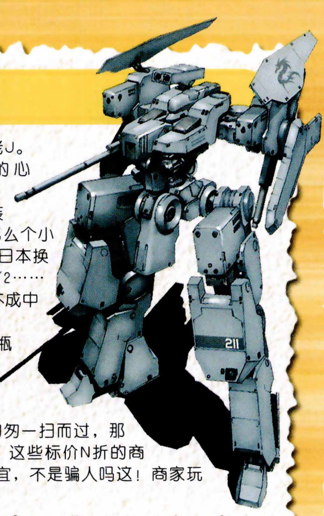


电软六人手记

# 编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

## 风林



●全新VB入手。多亏了TGFCSHOP的老J。

●换手机这段时间成了困扰风林的心患。还不错的N8/GD88动耶三千七、八，这个价格够买套PS2五万＋BB套装还富余一千多……那大把的钞票去换那么个小玩意儿，实在心有不忍。再加上朋友在日本换的手机功能强上大块，价格才是这个的1/2……想想都觉得世界上冤大头多得过分，难不成中国人真的已经是腰缠万贯？

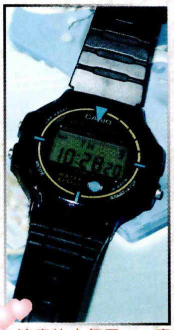
●最近水涨价了，在地铁的物美小店一瓶绿茶要价三块五。是啊，我当然可以不喝，那这些靠水发家的厂子怎么不去抢啊？！老百姓容易嘛！添堵！

●休息抽时间去某电器城逛了一逛，匆匆一扫而过，那些虚假的价格已经让人没什么感觉了。这些标价N折的商品，在大商场里不打折卖得都比这儿便宜，不是骗人吗这！商家玩儿的把戏实在无聊的可以。

## 天天

■电脑内存巨大，XP PRO从未有碍，240小时开机，AMD常转。工作愈繁琐，效率愈显提高，机主我的心气儿"特别的顺"。

■天语和LULU看星川明人玩"高达"，其绿扎古被吉姆给打死了。天语套话"这是很低级的呀！"——"是啊！"。我不懂装懂，"换大魔就能打败吉姆了？"——擅长拍蚊子的"名人"若有所思，"大魔是好东西"。天语："有多厉害？"，旁边正嗑"香瓜子"的LULU来了句浙江普通话，"就拿我们这里打个比方吧，你那台电脑差不多就是大魔了，而我们的都是扎古和吉姆"——这句话刺激度极高，偶在仰天"哈哈哈"时真的是"发自肺腑"呀，就好像世界全归我一样……警告，有人正变为"红眼扎古"BEAM直击偶，闪也！



↑这表快十年了，一直舍不得换。

## 宇部

■近期一直在狂淘上译厂配音的DVD，除了《虎口脱险》、《王中王》等经典喜剧外，最爱的当属童自荣老师领衔的法国剑侠片《黑郁金香》。虽然影片的主演阿兰德龙功不可没，但童老师的演绎更加完美，其贵族般华丽的声音与阿兰德龙的形象真是天作之合。前几天在重庆卫视看了童老师的访谈节目后感慨万分，作为忠实fans，希望伴我成长将近二十年的偶像能够万事顺利。

■很久没买GC游戏了，8月8日上市的《FF水晶》必须入手，任天堂与艾尼史克的合作绝对令人放心。




## PERFECT



●工作似乎永远没有告一段落的时候……

●收藏了D9的《美国往事》，看到老人回忆自己的童年是那么惆怅……我们以后是不是也搞个"电软往事"呢！？

●最近发现星川明人好像"变"了，变得比我刚认识他的时候更"卡瓦依"了，确实，时间在变，人也在变。

●没有联赛的周末甚是无聊，只好以疯狂查看转会信息解渴……对我来说足球也是一种寄托。

●本期推出特稿"游戏业界专利"，其中的内容能让你大开眼界，敬请期待！

## 星尘大海

■发现SDGF的GP03D很不错，从来不碰该系列的本人终于第一次和大头高达亲密接触。

■看完所有关于《圣传》的评论，花了一周时间去理解"极端美学"是怎么回事。



■FIX的EX－S制作很完美，但有人一再说它武装失衡……可恨啊。

■最先看到的SEED39话简直是对听力的大考验，幸亏……

■最近脑中默念句：かわい？こわい？

## MASCAR

■本月购入十余张DVD大片，4张D9的指环王白金加长版花了整整一天时间才看完，不过个人最欣赏的还是《邦尼的身份》，因为主演马特·达蒙长得很像巴拉克，另外阿尔·帕西诺主演的《西蒙妮》也是值得一看。

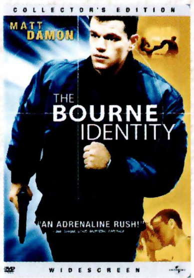
■利用做完杂志的空闲时间，独自一人爬香山，登顶需要一个半小时，加上来回三个小时的骑车过程，锻炼效果不错，这个月已经去了3趟。

■现在最为头疼的问题就是每天的午饭，天气太热没有食欲，喜欢喝的"※动"全面断货，倒是有一种假货叫"×动"。

■星川明人，老了，真的……

■K1，风韵犹存，不容易……

■怀念，天真可爱的草儿……



# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE



封面：山脊赛车·进化

## GAME INDEX


**PS2**

九龙妖魔学园纪 …… 12
梦幻骑士4 …… 14
骑龙者 …… 16
鬼武者～无赖传 …… 18
特工传奇 …… 20
山脊赛车·进化 …… 22
影之心2 …… 24
魔力女管家 …… 26
怪物猎人 …… 36
三国志战记2 …… 44、86
球会创造3 …… 48
VR战士4E …… 54
洛克人X7 …… 72
蚊2 …… 76
维奥莱特工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～ …… 79
WINNING POST 6 …… 126
WIZARDRY ALTERNATIVE NEO …… 126
荣誉勋章日出 …… 127
PRO EVOLUTION SOCCER 3 …… 127
ENEGRY AIRFORCE·AIM STRIKE …… 128

**GC**

山脊赛车·进化 …… 22
星球大战 侠盗中队3 …… 124
F-ZERO GX …… 125
GO GO HYPERGRIND …… 125
梦幻之星在线3～卡片革命 …… 127

**XBOX**

山脊赛车·进化 …… 22
恐龙危机3 …… 84
HALO 2 …… 124
真三国无双3 …… 128
CIRCUS DRIVER …… 128

**GBA**

我们的太阳 …… 28
超级机器人大战D …… 30
MOTHER 1+2 …… 52
鬼武者战略版 …… 125

**AC**

合金弹头5 …… 32
SNK VS.CAPCOM 混乱 …… 34
世界俱乐部冠军足球02~03 …… 126



半月刊　每月1日／15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505／TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元



电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.116 2003/16


# CONTENTS


**特别策划**

## 从专利中探索游戏的未来 …… 56
了解专利和商标注册将会使您对游戏业界有更清晰的认识。

**专题企划**

## 奇迹的瞬间～三国无双诞生 …… 94
为您讲述《真·三国无双》诞生的故事。

**独走攻略**

## 洛克人X7 …… 72
暴走事件继续发生，X、ZERO与A将要面临何种的挑战?!

## 蚊2 …… 76
吸血季节再次到来，夏威夷、金发美女、还有学日语的筋肉老爹。

## 维奥莱特工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～ …… 79
经典的炼金游戏，指导您成为出色的炼金术士。

## 恐龙危机3 …… 84
简明流程攻略，帮助您在危机四伏的移民舰中脱生！

## 三国志战记2 …… 86
使您在乱世中成为英雄的攻略续篇，蜀国的命运将由您来掌握。

**权威数据**

## 2003年日本游戏软件销售TOP 100 …… 10
2003年日本游戏的销售排名将在这里一览无余！

**无双报道**

九龙妖魔学园纪 …… 12
梦幻骑士4 …… 14
骑龙者 …… 16
鬼武者～无赖传 …… 18
特工传奇 …… 20
山脊赛车·进化 …… 22
影之心2 …… 24
魔力女管家 …… 26
我们的太阳 …… 28
超级机器人大战D …… 30
合金弹头5 …… 32
SNK VS.CAPCOM 混乱 …… 34
怪物猎人 …… 36

**电击收藏**

恐怖惊魂夜·阴阳篇/恐龙危机3

**游戏研究所**

三国志战记2 …… 44
球会创造3 …… 48
MOTHER 1+2 …… 52
VR战士4E …… 54

**其它栏目**

编辑手札 …… 2
目录 …… 3
游戏新闻眼 …… 4
中国电玩榜 …… 8
编辑点评 …… 41
闯关族的家 …… 66
大墙画廊 …… 71
秘技天地 …… 96
科普园地 …… 98
漫画欣赏：《MOTHER 1+2》体验记 …… 102
街机仔 …… 106
电软公开课：游戏历史溯源第三讲 …… 112
电击看板 …… 114
日文地狱 …… 115
GAMEBAR …… 116
新作游戏发售表 …… 120
龙哥热线 …… 122
新作游戏情报 …… 124

本期新闻眼统计时间
7月3日～7月17日



# 红字与黑字
## ～日本游戏开发成本初探～

一批老牌企业，终于在风雨飘摇中不能自持了。

从世嘉，到南梦宫、到卡普空、到史克威尔……他们在越来越强劲的主机上投入越来越多，以至于在广告和宣传之上，动辄便可以见到听到“数十亿日元大作”这样令人惊叹的话语。虽然这些努力所换来的，常常是令人感伤的赤字。

关于日本游戏销售业绩的不振已勿用多说——这里自然已有大段现成的高手范文在前面，然而，既然市场不景气是已知的事实，为何这些公司仍然要不遗余力地继续耗费大量的金钱，去填补这个显然是无底的深渊？又为何象任天堂这种单靠GB系主机吃饭的公司，居然每年的获利都高得惊人？

难道说所谓的“巨大投资”，居然都只是一句广告？ 文/王俊生

SOFTWARE EXPRESS

### ■成本

经常可以听到有人感叹于GB系主机的利润丰厚，那么在日本，做这样一个游戏到底要花多少钱？以一个惯常开发GB系主机的某公司实际情况为例，我们可以做出大致的成本估算。

在日本，一般一个GB系主机的游戏开发时间在3～5个月左右，GBC的可能略低，而GBA的略高，如果是续作就更为省力了。

员工配置方面则一般需要1～2个程序员就可以了，而且这种规模的项目大多交给刚刚入门的新手来完成，人力资源的开销极为低廉。而调试方面，由于模拟器的普及，哪怕是日本的软件公司也常常用其来取代实际所需要的官方开发器。



↑这个系列在GBA上一定赚翻了。

这类游戏的美术(含CG)与音效(含音乐)一般都是外包完成的。在日本，GB系主机的美术外包价格是1张CG 5000日元，而每首音乐则标价3000日元。

这样来看，完成一个GB系主机的游戏，最低只要70万日元（约4万8千元人民币），而最高也不过就在200万日元(约14万元人民币)左右。

这个价格远比许多人想象的要低得多。

### ■掌机游戏的黑字

在日本，一个银行职员的月收入至少在80～100万日元左右。也就是说，只要花不到他们月薪的收入便可以制作一个GBC游戏。

在GBA尚未推出时，市场上GBC的游戏大多卖到4800日元左右。厂商的批发折扣价，任天堂一般是六五折至七五折，而ROM按32M卡带电池记录来计算，GBC是1600～1700日元，GBA也不超过1800日元。

这样我们便可以计算出，一个GB系主机的游戏，最低状态游戏只要卖出500份便可以打平成本！就算按照目前GBA新作最低3800日元来计，保本点也不会超过3000份！

想一想当时口袋妖怪动辄上百万的销量，你不难推断任天堂从中攫取了多大的财富！

是的，在如此低的保本点和如此高的销售量面前，GB系游戏主机的成本几乎可以忽略不计，钱差不多都是白赚的。

所以才会有这么多的公司，乐于在这台主机上一而再、再而三地推出大量续作和复刻版，如果再考虑到在日本有时一个GB系游戏制作组同时可以做两个甚至三个项目的话，




↑一个口袋妖怪就可以养活任天堂？

这利润空间简直大得可怕。

### ■外包

外包是另外一个降低成本的方法，在日本被广泛采用。而其中最有名的一个专做外包加工的软件公司，就是如今在中国也赫赫有名的东星。

目前日本外包标价一般是这样的：

- ●故事100万日元；
- ●设备费用2～3万日元/月；
- ●程序员40～60万日元/人月；
- ●CG预渲染动画1000万日元/分钟；
- ●CG建模5～200万/个(视复杂程度)；
- ●2D CG 5千～4万日元/张（视复杂程度）；
- ●配音5～10万/天(为保证质量，每天灌录的内容实际取用约30分钟左右)；
- ●录音棚5万日元/天；

外包从总体上来说能够降低成本，但是我们已经可以从中看出所谓“大制作”的成本耗费究竟在哪里。

### ■家用游戏的赤字

游戏一旦有了CG，就要花费更多的金钱。而对于那些习惯于让外包来解决问题的厂商，如何在这方面省钱就是他们所追求的终极目标。

毫无疑问的，日本人在取巧这方面的技术已经到了匪夷所思的地步。举例来说，2D CG的外包最低是5000日元一张。这一张可以画一个角色，也可以画两个——如果是画2个角色的话，实际上就节约了一半的成本。而从理论上来说，你可以把所有角色都画在一张纸上，这样只要5000日元就可以达到所有的要求了——当然效果不计。

不过无论怎样节省，只要你打算做预渲染动画，这笔费用就无论如何逃不掉。

在Square的FFX里有大约25分钟长的高品质预渲染动画，按照日本的标准价格，这方面的支出起码要有2亿5千万日元（约合1千7百万元人民币)，光是这笔开销，就已经足够很多公司做一个三A级的PS2产品了。



索尼的游戏批发价一般是五三折到五七折，而光碟成本是1200日元/张。虽然说对于FF来说CG Movie已是不可或缺的东西，但考虑到光是这一笔动画的支出就抵得上1万多份游戏的销量，史克威尔不得不再出一个《最终幻想X-2》来保证盈利也颇在情理之中。



↑以低成本开发的FFX2。

在日本，还有一笔不菲的开销便是广告费。不打广告的游戏如今根本卖不动，而广告没打到狂暴的程度也根本起不到多少作用。

如今在日本，一个中量级的作品其广告费预算一般定为3000万日元左右，加上开发费用及其他开销，这类产品的总成本平均为2.2亿日元。而在目前的日本市场上，中量级的产品由于种种原因大多只能卖到5万份左右，因此每开发一个此类产品，软件公司就会面临500万日元左右的亏损赤字。

这与任天堂的黑字相比简直是天壤之别。

## ■畸形的结果

厂商总是屈服于利润而不是玩家的压迫。因此当面临赤字与黑字的两种选择时，没有人会表现出对红颜色的兴趣。所以，开发的项目越来越有偏重和主次，我们也就在排行榜与期待榜上看到越来越多的续作和GBA作品，却再也找不到多少创新与独立。

随手翻开第761期的日刊《Fami通》，就在周销量前10名的作品里，GBA的作品占了4个，全部都是续作或者复刻版（其中的“口袋妖怪红宝石”超过450万份销量！）。而余下的6个电视游戏，也全部都是续作类的作品。


↑莎木同样是入不敷出的游戏。

日本市场已经畸形到何种程度，从此可见一斑。而更无奈的，是厂商已被市场所束缚而难以有所动作。

也许，这样的日子还要很久才能改变。

## EVENT NAMCO CG制作实力受到行家认可 《灵魂能力2》开场动画入选CG盛会

本刊日本专讯　尽管《灵魂能力2》的销量可以用一塌糊涂来形容，但是游戏却凭借精美的开场动画入选了全世界规模最大的CG盛会“SIGGRAPH 2003”。消息传出后，灵魂能力系列的制作人世取山宏秋非常兴奋，他说：“能够入选世界最大的CG盛典，说明我们的产品已经得到了全世界的认可，我们深感荣幸。”

SIGGRAPH是由美国计算机学会举办的针对CG技术的交流博览会，在每年夏天召开。大会除了播放近期的经典CG影像外，还会展开专题讲座和学术研究。


↑以细腻CG描绘的刀客黄润星。

## HARDWARE 任天堂推出限定版GBASP纪念FC 主机奇货可居，不能购买只能抽奖

本刊日本专讯　任天堂近日公布了一款以FC红白色调为主的限定版GBASP，以此纪念7月15日FC诞生的这一特殊日子。为了达到奇货可居的效果，这种限定版的出货量仅有1000部，而且不会上架发售，想要得到这种GBASP的玩家必须购买“FF水晶编年史”、“神乐传说”等9款指定游戏中的任意一款，而后在9月30日前将购买票据寄往任天堂参加抽奖，有幸获得大奖的玩家才有资格拿到这款充满怀旧的限定版SP。



↑这是许多玩家梦寐以求的礼物

FC主机在1983年7月15日发售，是任天堂公司最成功、最长寿的游戏主机，由其在家用机领域创立的许多标准至今仍被业界所沿用。

## SOFTWARE 任天堂饭斯得到天使的眷顾 日本游戏志称火纹GC版正在开发中

本刊日本专讯　被任天堂迷尊为“最强”的战略游戏“火炎纹章”已经确定推出GC版，这是日本著名电玩杂志《Nintendo Dream》在最近发布的消息。

根据《Nintendo Dream》的报道，虽然他们没有得到该作的详细情报，但是任天堂正在开发GC版“火炎纹章”已是板上钉钉的事。该杂志推测，GC版“火纹”将采用全新3D画面开发，预定2004年末发售，而且会与GBA版联动。

目前，任天堂方面没有承认，也没有否认开发GC版“火纹纹章”的消息。

## EVENT IGN网站爆出惊人内幕：多家厂商正在策划PS3游戏

本刊综合消息　始终不肯露出庐山真面目的PS3最近又有消息传出：尽管它最早也要到2005年面市，但是许多厂商已经开始筹备为其开发游戏。


↑互联网上流传的PS3外形。

根据国外游戏网站IGN的说法，在今年5月举办的美国E3展上，一位不愿透露姓名的老资格英国游戏制作人就曾明确表示，他们已经从索尼那里得到了PS3的数据规格，并且正在根据PS3的性能进行一至两款游戏的早期策划。这位英国制作人说：“为新主机开发一部大作大约要1年半至2年时间，如果我们现在着手制作PS3游戏的话，这些大作正好能够赶在2005年与PS3同时发售。”

此外，IGN还得到消息称，SCE已经与许多软件商达成协议为PS3开发游戏，这其中包括THQ、Activision、Electronic Arts、Take-Two和CAPCOM等软件大鳄。然而，除了事先传闻的Rockstar准备为PS3开发的“横行霸道3”以外，也有消息说CAPCOM的“鬼武者4”已内定在PS3上推出。而刊登在Game Daily上的招募PS3软件开发人员的广告则更加充分地说明上述消息并非空穴来风。

## SCOOP “东京电玩展2003”开展时间确定 主办机构CESA公布展会相关细节

本刊日本专讯　最近，日本娱乐软件协会(CESA)公布了今年“东京电玩展”的相关细节，本届TGS将于9月26至28日在千叶幕张的展览中心开展，26日对业内人士开放，27日和28日面向公众开幕，开展时间为上午10点至下午5点。目前已经有94家参展厂商预订了展台。

与往届情况不同的是，一向对TGS漠不关心的任天堂这次也将以高姿态参展，社长岩田聪还预定在大会上发表演讲，回顾FC的20年历史并展望游戏产业的未来。而大量周边产品和中间设备提供商的介入则是本次展会的另一个特点，主办机构CESA希望通过参展商的扩容为大会带来新的亮点。



↑本届TGS的参展人数目标为15万人。

SCOOP

## 今年上半年软硬件销售情况发表 SQUARE-ENIX合并成力初露端倪

本刊日本专讯　从今年初到6月末，合并后的SQUARE-ENIX在日本地区的游戏总销量已经达到428万套，成为今年上半年软件销量最大的厂商；而此前一直占据销量榜首的百年老铺任天堂这次仅排在第二位，总销量315万套，其它销量名列前茅的厂商依序是：KONAMI 184万套；SEGA 165万套、CAPCOM 163万套、NAMCO 162万套、KOEI 157万套、BANDAI 141万套和SCE 95万套。



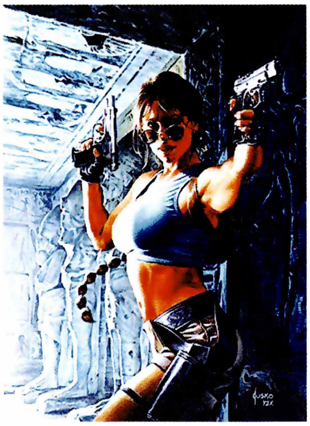
↑FFX2是S-E在上半年销量最大的游戏。

硬件方面，虽然PS2的销售势头已经放缓，但是市场占有率仍占有压倒性的优势，达到了58.5%；紧随其后的是GBA，市场占有率28.6%，其它硬件依序是GC 8.3%、PS 3.7%、XBOX 1.6%、DC 0.6%、GBC 0.3%和WSC 0.2%。值得注意的是，XB的占有率甚至不足PS的1/2，在欧美风头盖过GC的魔盒竟然在日本落了个跟DC差不多的下场，难怪XBOX日本分部面临大换血。

EVENT

## “劳拉之父”Jeremy离开EIDOS 辞职理由与今后去向不得而知

本刊欧洲专讯　著名制作人似乎都要与“跳槽”联系在一起。继冈本吉起脱离CAPCOM之后，EIDOS开发主管兼CORE常务董事、有着“劳拉之父”之称的盗墓者制作人Jeremy Heath-Smith也辞去了在EIDOS和CORE的一切职务。



Jeremy辞职的消息传出后，国外CVG网站曾向EIDOS询问Jeremy的辞职原因，但是EIDOS并没有给出明确答复，只是通过官方声明对Jeremy的贡献和成就表达了感激之情。而Jeremy本人没有透露辞职理由和今后的去向。

Jeremy已经为CORE效力7年，见证并参与了“盗墓者”系列6款游戏的开发过程，为“盗墓者”系列的全球普及立下了赫赫战功。如今,他的离去不由得让人们对步入低谷的盗墓者系列的前景更加担忧。

SOFTWARE

## “三国无双”全系列销量突破500万 KOEI庆幸自己抓住了玩家的心思

本刊日本专讯　KOEI在最近发布的消息称，“三国无双”全系列的累积销量已经突破500万套的销量。

“三国无双是将动作要素与史实巧妙结合的作品，它能达到这个里程碑式的销量，证明该系列对于玩家而言具有不可抵挡的魅力。”KOEI市场营销副总裁Amos Ip如是说。

三国无双系列的第一作是3D对战游戏，于1997年在PS上发售，而后，受到“决战”启发的光荣在2000年推出了加入收集要素的闯关游戏“真·三国无双”，此后该系列的销量一路飚升，仅3代一作就卖出了110万套。在整个日本游戏市场不景气的时候，KOEI很巧妙地抓住了玩家的心思，凭借历史人物的魅力和砍杀的爽快感，创造了现今日本最热门的动作游戏。

另，XB版《真·三国无双3》已经定于9月4日发售,支持杜比5.1环绕立体声。


↑三国无双2是系列实现飞跃的一作。

SOFTWARE

## XB第一大作销量突破300万套 HALO为电视游戏开创FPS名牌

本刊欧美专讯　截止今年7月，魔盒第一王牌《HALO》已经在全球范围卖出了300万套。开发商BUNGIE称，“《HALO》是一款了不起的游戏，它为XBOX带来了令人惊喜的一幕。”

在世嘉退出硬件市场后，微软似乎继承了其硬派的衣钵，将原本只受电脑玩家青睐的FPS（第一人称射击）游戏创成了电视游戏的名牌。作为这个类型中最出类拔萃的作品，HALO于2001年8月15日率先在美国发售，并在当年销量达到百万，成为继“PROJECT GOTHAM RACING”（都市赛车计划）之后第二款销量破百的XBOX游戏。


↑有传闻说美版HALO2将于11月发售。

目前,PC版《HALO》已经定于年末在美国推出，将追加新地图和武器，对应多人对战。而在本届E3上获得最多掌声褒美的《HALO2》也预定在明年发售。

SCOOP

## 未来的游戏大师将从这里诞生 上海托普与台湾风雷合作创办游戏学院

本刊讯　电脑游戏产业(数字互动娱乐产业)已经成为二十一世纪发展最快的新兴产业，无论在国际还是在国内，都拥有非常广阔的市场前景。



作为国内首家专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院与台湾风雷时代合作，于2002年全面引入北美地区著名的培养专业游戏人才的学院--加拿大高科技互动艺术学院的课程体系与主导师资,率先在国内推出首家互动艺术专业培训项目，系统地培养专业动画游戏设计师。高质量的师资和与国际接轨的教学体系，已经让一部分学员深切地体会到了互动艺术的魅力。

培训采用9个月全日制学习制度，要求学生至少有高中以上的学历。学习课程包括游戏基础理论、美工基础、二维、三维软件及动画游戏制作等科目。三维软件将以MAYA为主，辅以3DS MAX，学生在学习期间将系统掌握MAYA在游戏制作和影视特效方面的强大功能。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。



↓图为培训美工基础的画室。



今年第二期互动艺术培训班将于九月份开课，目前招生工作情况非常火爆，据悉，由于自去年开设此专业课程以来，前来学院参观或通过电话咨询了解情况、希望到上海参加今年学习班的人数急剧增加，而学院为了保证教学质量今年只计划开设三个班，报名将额满截止。详情请访问www.etop.com.cn。

HARDWARE

## Logicool推出GC专用方向盘 SPEED FORCE附带外部固定装置

本刊日本专讯　著名周边厂商logicool将于7月25日发售一种名为“SPEED FORCE”的GC专用方向盘，定价7800日元。

“SPEED FORCE”由logicool和任天堂共同开发，搭载了振感更加真实的反馈机能（feed back），并附带外部固定装置，利用该装置玩家就不必将整个方向盘安装在桌面上，而是只要用双腿夹着固定器就可以进行游戏。

SPEED FORCE的基本色调是黑色，但是为了与不同款式的GC主机搭配，方向盘中间有紫、橙和黑3种颜色可供选择。据说，这种方向盘对应的游戏包括《F-ZERO GX》、《马里奥赛车GC》和《V拉力3》等。



↑方向盘中间的标志有3种颜色可以选择。


↑这样就可以游戏，玩家的自由度更高。

TALKING

## 任天堂展望未来掌机屏幕规格 业界怀疑次世代GB正在秘密开发

本刊日本专讯　在东京巨人广场举办的“Flat Panel Display(FPD)”技术研讨会上，任天堂技术开发部的喜有名毅就下一代掌机的液晶屏幕规格发表了自己的意见。在他看来，次世代的GB应当具备如下特性：

1.画面解析度：300(RGB)×200(18万像素)
2.发色数：26万色以上
3.照灯亮度(前灯型)：20坎德拉/平方米以上
4.照灯亮度(后灯型)：30坎德拉/平方米以上
5.FPD耗电量：typ.70mW左右

由于索尼PSP的发布，所以许多业内人士认为GBA的后续主机也许正在开发中，而以上数据很可能就是次世代GB液晶屏幕的数据规格。虽然这个设想并没有得到任天堂官方证实，但是关于GBA后续主机的话题已经成为了人们关注的焦点。



↑手掌机是山内家族的擎天柱。

### 记者随笔

在GBA系主机发售仅仅2年之后就公开新一代掌机的计划，这在任天堂的历史上还从来没有过——还记得当初Wonder Swan初出茅庐的时候风头如此之健，GBC也还是稳坐钓鱼台而岿然不动。而今索尼的PSP计划仅仅放了一点风声出来就害得岩田这个新当家的神经紧张，可以看出任天堂内部实在是已经输不起了。

除了来自PSP的强大压力之外，GBA主机本身过多的硬件缺陷也是逼迫任天堂不得不尽快考虑新一代掌机的主要原因。不过无论任氏是否会真的要推出新掌机，有一点是绝对肯定的——便携机的市场将不再平静。

TALKING

## “它对任天堂来说是一件好事！” 山内溥对竞争对手PSP发表意见

本刊日本专讯　一向喜欢讥讽对手的任天堂前社长山内溥，在谈到索尼PSP的时候却变得出言谨慎。这位以“倔强”脾气出了名的老人在接受CVG网站采访时表示，“索尼推出PSP对于任天堂来说也是一件好事，因为它能让任天堂从另一个角度重新审视GBA的优势与略势”，他同时说道，“PSP和GBA的游戏会存在巨大差异，从某种意义上讲，这两部主机进行正面竞争的机会并不大。”

尽管这一观点与SCE欧洲总裁Chris Deering的看法不谋而合，但是业内人士却对此不以为然，他们认定双方会在这掌机领域展开一场不逊于家用机的明争暗斗。因为无论是PSP，还是GBA都背负了厂商的太多希望，如果说PSP是索尼在本世纪的最大赌博的话，那么GBA就是任天堂帝国兴亡的最后依托。

SCOOP

## Xenon、N5意欲对抗索尼PS3 GC与XB后续主机名称浮出水面

本刊综合消息　与各种PS3传言相对应的是，有关XBOX和GC后续主机的小道消息也在业界涌动。根据英国CVG网站的报道，XBOX后续主机的开发代号已被定名为“Xenon”，至于“Xenon”能否成为新主机的正式名称现在还不清楚，不过种种迹象表明，新主机以“XBOX2”命名的可能性更高，因为微软希望把XBOX打造为一个像PS一样家喻户晓的娱乐品牌。

另外有消息说，GC后续主机的内部开发代号为“N5”，据说其含义是继FC、SFC、N64和GC之后的第5代任天堂家用主机。



↑流传于互联网上的GC2假想图。

SOFTWARE

## 《少年JUMP》发表DQ8最新情报 除了街道和角色外，战斗也将3D化

本刊日本专讯　据截稿前得到的消息，在最新出版的《少年JUMP》杂志上发表了DQ8的进一步情报，其大致内容如下：1.除了街道和角色3D化以外，战斗也将3D化；2.游戏中也会有真实的时间流逝（昼与夜）；3.调查柜子、桶发现物品的设定仍然健在；4.右图中的少年就是本作主人公。


↑DQ8游戏画面的杂志扫描图。

●受到我国玩家高度关注的PS2动作游戏《变形金刚》已经定于10月30日发售，定价6800日元。

●欧洲任天堂最近表示，为了纪念GBASP在欧洲的销量突破100万部，他们将发售两款颜色分别是北极蓝(arctic blue)色和火焰红(flame red)新款SP主机，售价均为135欧元。

●在全日本拥有7处校址的游戏学校HUMAN ACADEMY宣布，他们将聘请原CAPCOM董事兼副社长的冈本吉起出任名誉校长，今后冈本吉起将参与该校的教材编写、教师培训等具体工作。

●SCE最高技术执行官冈本伸一宣布，截止6月30日，PS2网络套件(含PS BB Unit)已经在全世界卖出了240万套，其中日本40万套，美国200万套。

●由MARVELOUS为GC开发的牧场最新作《牧场物语·完美生活》将从原定的8月29日延期至9月12日发售，售价6800日元。

●FROMSOFT为XBOX开发的魔幻动作游戏“御伽‘的最新作《O·TO·GI～百鬼讨伐绘卷》于近日公开，游戏以日本古代著名的阴阳师安部晴明为主角，预定今冬发卖。

●最近，小西天游艺厅联合了几位志同道合的朋友，准备在8月9-8月10日举办北京有史以来最大规模的街机竞技比赛，并设置了丰厚的奖金。比赛项目包括VF-EVO、KOF2002、SF2X、Rock Forever3。具体内容如果任何团体、战队、个人准备进行内部交流或团体比赛，只要参加人数在8人以上(含8人)，均可以向小西天游艺厅申请免费场地和机台，并由游艺厅免费提供服务人员和维修技师，并且这项活动在比赛后也将一直持续下去。

●据截稿前得到最新消息称，侍魂系列的最新作“侍魂ZERO”正在开发中，计划年内发售。

# 中国电玩榜

**本期公告：**
1、大家的暑期生活过得怎样了呢?其实老老实实呆在家中悠闲地看看杂志玩玩游戏也是一种不错的选择啊，如果大家一定要做些什么事的话，哼哼，就详细地填写一下我们的回函卡吧，会有意外的惊喜哦。
2.统计截止共收到有效选票1095张。

## 1 黄金太阳
上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：394

## 2 最终幻想10
上期 2




机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：352

## 3 合金装备索利德2
上期 4




机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：346

## 4 最终幻想8
上期 3



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：345

## 5 生化危机
上期 5



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：339

**2003年第16期(统计时间2003年7月1日－7月15日)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 真三国无双3 | 机种:PS2 厂商:KOEI | 类型:ACT 其他:— | 331 |
| 7 | 口袋妖怪·蓝宝石 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO | 类型:RPG 其他:— | 310 |
| 8 | 口袋妖怪·红宝石 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO | 类型:RPG 其他:— | 297 |
| 9 | 真三国无双2 | 机种:PS2 厂商:KOEI | 类型:ACT 其他:— | 286 |
| 10 | 最终幻想X－2 | 机种:PS2 厂商:SQUARE | 类型:RPG 其他:— | 273 |
| 11 | 鬼武者2 | 机种:PS2 厂商:CAPCOM | 类型:AVG 其他:— | 258 |
| 12 | 火炎纹章·烈火之剑 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO | 类型:SLG 其他:— | 240 |
| 13 | 实况世界足球·胜利十一人6 | 机种:PS2 厂商:KONAMI | 类型:SPG 其他:— | 235 |
| 14 | 实况世界足球·胜利十一人2002 | 机种:PS 厂商:KONAMI | 类型:SPG 其他:— | 148 |
| 15 | 火炎纹章·封印之剑 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO | 类型:SRPG 其他:— | 113 |
| 16 | 恶魔城·晓月圆舞曲 | 机种:GBA 厂商:KONAMI | 类型:ACT 其他:— | 99 |
| 17 | 超级机器人大战R | 机种:GBA 厂商:BANPRESTO | 类型:SLG 其他:— | 96 |
| 18 | 恶魔城·月之轮回 | 机种:GBA 厂商:KONAMI | 类型:ACT 其他:— | 95 |
| 19 | 恶魔城·月下夜想曲 | 机种:PS 厂商:KONAMI | 类型:ACT 其他:— | 87 |
| 20 | 莎木2 | 机种:DC 厂商:SEGA | 类型:FREE 其他:— | 84 |

## 动作游戏期待篇




↑新作中加入的新武将和系统上有什么改变一直就是大家争论的焦点，有消息指出会加入二代猛将传的造型，期待啊

**真三国无双3·猛将传**

★如果要问国内玩家们最期待的动作游戏新作是什么的话，《真三国无双3·猛将传》是绝对的当之无愧了，而且按照光荣的制作习惯，该作和《真三国无双3》的完全汉化也是铁定的事实，现在大家就可以想象一下口说中文的三国豪杰们之雄姿了。

## 日本家用机新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8 | 机种:PS2 类型:RPG | 厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定 | 3270 |
| 2 | 合金装备索利德3 · 食蛇者 | 机种:PS2 类型:ACT | 厂商:KONAMI 发售日:2004年 | 1950 |
| 3 | 生化危机4 | 机种:GC 类型:AVG | 厂商:CAPCOM 发售日:未定 | 1754 |
| 4 | 实况棒球10 | 机种:PS2 类型:SLG | 厂商:KONAMI 发售日:7月17日 | 1489 |
| 5 | 鬼武者3 | 机种:PS2 类型:AVG | 厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月 | 1357 |
| 6 | 神乐传说 | 机种:GC 类型:RPG | 厂商:NAMCO 发售日:8月29日 | 1350 |
| 7 | MOTHER3★ | 机种:GBA 类型:RPG | 厂商:NINTENDO 发售日:未定 | 1341 |
| 8 | 实况世界足球 · 胜利十一人7 | 机种:PS2 类型:SPG | 厂商:KONAMI 发售日:8月7日 | 1235 |
| 9 | 最终幻想 · 水晶编年史 | 机种:GC 类型:RPG | 厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年 | 1203 |
| 10 | GT赛车4 | 机种:PS2 类型:RAC | 厂商:SCEI 发售日:2003年冬 | 1087 |

瞩目

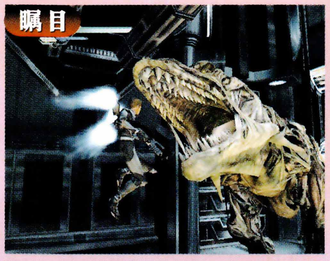


★一直以来就有GT新作一出，谁与争锋的说法，那么在今年的冬天，这款号称最强赛车游戏的《GT4》能给大家带来怎样的惊喜呢？在电软今后的新作报道中本作也是介绍的重点之一呢，那么大家就为了这个冬季的狂飙而开始准备吧。

## 家用机软件两周销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 销量/总计 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | MOTHER 1+2★ | 机种:GBA 类型:RPG | 厂商:NINTENDO 发售日:6月20日 | 182609 总:182609 |
| 2 | 头文字D Special Stage★ | 机种:PS2 类型:ACT | 厂商:SEGA 发售日:6月20日 | 167645 总:167645 |
| 3 | 半熟英雄对3D★ | 机种:PS2 类型:SRPG | 厂商:SQUARE-ENIX 发售日:6月26日 | 100422 总:100422 |
| 4 | 动物之森e＋★ | 机种:GC 类型:ETC | 厂商:NINTENDO 发售日:6月27日 | 91658 总:91658 |
| 5 | J联盟创造球会3 | 机种:PS2 类型:SLG | 厂商:SEGA 发售日:6月5日 | 80742 总:429487 |
| 6 | 幻侠乔伊★ | 机种:GC 类型:ACT | 厂商:CAPCOM 发售日:6月26日 | 33834 总:33834 |
| 7 | 古拉姆纳托的炼金术士2★ | 机种:PS2 类型:RPG | 厂商:GUST 发售日:6月26日 | 33333 总:33333 |
| 8 | 三国志战记2★ | 机种:PS2 类型:SLG | 厂商:KOEI 发售日:6月26日 | 22191 总:22191 |
| 9 | 黑客帝国★ | 机种:PS2 类型:AVG | 厂商:BANDAI 发售日:6月19日 | 16980 总:63303 |
| 10 | 恐龙危机3★ | 机种:XB 类型:AVG | 厂商:CAPCOM 发售日:6月26日 | 15983 总:15983 |

瞩目



★虽然星尘本人是恐龙危机系列的FAN，不过还是对该系列的最新作不屑一碰啊，如果说系列首作是大胆的衍生生化系列，系列前作是大胆的强化动作技巧的话，本作可谓大胆的开始尝试怎样失败了，有条件的玩家好好体会一下吧。

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（基板、厂商、类型） | | 投币率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001-2002 | (naomi2、sega) | 65134 |
| 2 | 世嘉四人麻将 · 网络对战版 | (naomi2、sega) | 25514 |
| 3 | 太鼓的达人4 | (system246、namco) | 16145 |
| 4 | 头文字DVer.2 | (naomi2、sega) | 13642 |
| 5 | VR战士4 · 进化版 | (naomi2、sega) | 10803 |
| 6 | 时间危机3 | (system246、namco) | 10192 |
| 7 | 机动战士高达 · 联邦对吉翁DX | (naomi、capcom) | 7824 |
| 8 | VR足球2002 | (naomi2、sega) | 6178 |
| 9 | RACE ON | (system246、namco) | 6073 |
| 10 | 罪恶工具XXRELOAD | (naomi2、sammy) | 5222 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | 分裂细胞 | ps2、ubisoft、act |
| 2 | DEF JAM VENDETTA | ps2、ea、act |
| 3 | NBA STREET VOL.2 | ps2、ea、spg |
| 4 | 午夜俱乐部2 | ps2、take 2 interactive、rac |
| 5 | GTA · 罪恶都市 | ps2、rockstar、act |
| 6 | 真三国无双3 | ps2、koei、act |
| 7 | MVP棒球2003 | ps2、ea、spg |
| 8 | X2 · 狼人复仇 | ps2、activision、act |
| 9 | 游戏王 · WORLDWIDE EDITION | gba、konami、rpg |
| 10 | NFL2003 | ps2、sega、spg |



## 本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为高达吉翁之汉钥匙扣（机师+机体组合）特此感谢！

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 云南 | 陈祥熙 | 湖北 | 程威 | 江苏 | 卢晓波 | 福建 | 黄强 | 福建 | 魏鹰 |
| 湖北 | 黄逊 | 上海 | 张嗣 | 辽宁 | 柳广财 | 海南 | 郑声孝 | 河北 | 刘林狄 |
| 辽宁 | 伏鑫 | 广西 | 曹辉 | 广东 | 李观宝 | 河北 | 张宇 | 天津 | 李宾 |
| 四川 | 王朝 | 天津 | 孔令寅 | 广东 | 魏景贤 | 山西 | 吴清明 | 辽宁 | 刘嵩 |
| 四川 | 苗方瑜 | 陕西 | 喻航 | 四川 | 姚飞 | 甘肃 | 张立 | 陕西 | 韩青松 |
| 四川 | 付强 | 北京 | 金楠 | 广东 | 李迪强 | 陕西 | 玉莹 | 北京 | 李杨 |
| 上海 | 高维钧 | 辽宁 | 王吉 | 四川 | 张骁 | 山东 | 姜家祺 | 上海 | 陈仕锋 |
| 四川 | 刘玉华 | 吉林 | 宋小冬 | 安徽 | 孟亮 | 四川 | 杨臻 | 广东 | 梁翠玲 |
| 四川 | 李旺 | 上海 | 俞迪斐 | 天津 | 任明远 | 江西 | 廖奕彩 | 山东 | 薛伟 |
| 浙江 | 王定 | 北京 | 王晋 | 浙江 | 董恺 | 福建 | 杨韵 | 北京 | 孙策 |

# 2003年上半年 TOP100

# 游戏销量TOP100和百万销量的3大作！从排行榜来验证家用游戏市场的动向

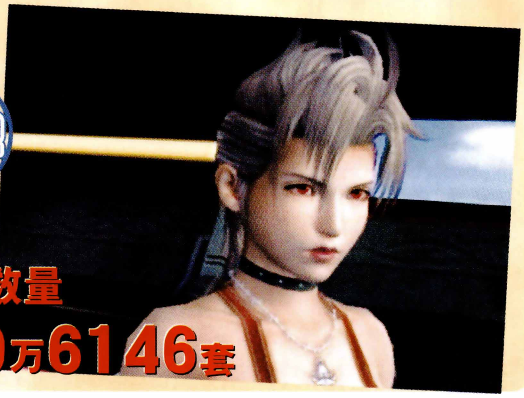
新机种GBASP的发售及游戏大作的登场等，今年的游戏市场的确是发生了不少大事呢。这次，我就为大家介绍一下2003年上半年（2002年12月30日～2003年6月29日）游戏销量排行前100位的游戏。

荣登排行榜首位的游戏当之无愧的是前SQUARE公司的《最终幻想X－2》！仅仅几个月的时间就几乎已经和人气前作《最终幻想X》的190万套记录持平。排名第2位的是《口袋妖怪·红宝石、蓝宝石》。光是在去年就卖了大约320万套的这个怪物游戏进入今年后又卖了133万套左右，而且这种惊人的走势还在延续着，完全没有减退的迹象。第3位的则是现在依旧人气暴高的《真·三国无双3》了。从这3个突破百万销量的游戏上我们依旧能够看到游戏市场的光明未来。

## 第1位 最终幻想X－2

■SQUARE·ENIX 3月13日发售 7800日元

PS2



销售数量 189万6146套

## 第2位 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石




GBA

■POKMON
2002年11月21日发售
4800日元

销售数量 132万3673套
（累计 452万1435套）

## 第3位 真·三国无双3

■KOEI
2月27日发售
6800日元

PS2

销售数量 111万9218套

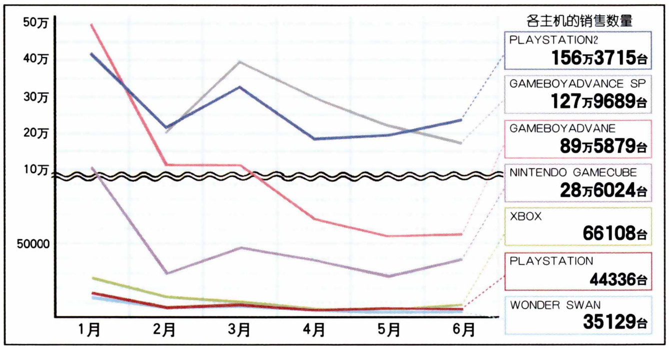


| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 厂商/发售日/售价 | 销售数量 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | GBA | 勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心 | SQUARE·ENIX 3月29日发售 5980日元 | 56万6201套 |
| 5 | PS2 | 龙珠Z | BANDAI 2月13日发售 6800日元 | 53万8734套 |
| 6 | PS2 | 星海传说3 | SQUARE·ENIX 2月27日发售 7800日元 | 52万899套 |
| 7 | PS2 | 第2次超级机器人大战α | BANPRESTO 3月27日发售 7980日元 | 49万9430套 |
| 8 | GBA | 瓦里奥制造 | 任天堂 3月21日发售 4800日元 | 44万6263套 |

| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 厂商/发售日/售价 | 销售数量 |
|---|---|---|---|---|
| 9 | PS2 | 魔颤2 | CAPCOM 1月30日发售 7800日元 | 44万2059套 |
| 10 | PS2 | J联盟创造球会3 | SEGA 6月5日发售 6800日元 | 42万9487套 |
| 11 | GBA | 最终幻想战略版A | SQUARE·ENIX 2月14日发售 5800日元 | 42万540套 |
| 12 | PS2 | 太鼓的达人·敲锣打鼓咚咚锵 | NAMCO 2002年12月24日发售 6980日元 | 31万3784套 （60万3568套） |
| 13 | GBA | 塞尔达传说·众神的三角力量&四神剑 | 任天堂 3月14日发售 4800日元 | 26万8957套 |
| 14 | PS2 | 太鼓的达人·新曲满满的春之祭 | NAMCO 3月27日发售 4500日元 | 26万3473套 |
| 15 | PS2 | 拉切特和克兰克 | SCEI 2002年12月3日发售 5800日元 | 26万2289套 （53万8029套） |
| 16 | PS2 | 火热职业棒球2003 | NAMCO 4月3日发售 6800日元 | 26万1923套 |
| 17 | PS2 | 真女神转生3·NOCTURNE | ATLUS 2月20日发售 7800日元 | 24万2085套 |
| 18 | GBA | 火炎纹章·烈火之剑 | 任天堂 4月25日发售 4800日元 | 23万9811套 |
| 19 | PS2 | 天诛3 | FROM SOFTWAVE 4月25日发售 6800日元 | 23万7502套 |
| 20 | PS2 | 樱大战·热血青春 | SEGA 2月27日发售 6800日元 | 23万563套 |

## 2003上半年各大主机的销售走势分析

2003年上半期记录了软件销售良好的走势。那么主机的动向又如何呢？右边的曲线图显示的就是每个月主机销售台数的走向。从这上面我们可以看到，市场的波峰是在很多孩子握有压岁钱的1月和集中了很多大作的3月。特别是PS2的《真·三国无双3》及《最终幻想X－2》等2、3月的大作一个挨着一个，主机的销售数量也随之被带动起来。而且，6月份的PS BB Unit捆绑商品的登场也刺激了销售数量，另一个售量颇佳的时期则是从2月14日起开始上市的GBA SP。该主机的人气之高在日本甚至出现了缺货的状况，到6月份为止已经创造了128万台的纪录。另一方面，GC和XBOX的销量并未有太大的起色，不知道这两种主机是否会靠夏季后的几个大作再度席卷重来呢？



| 排名 | 机种 | 游戏名称 | 厂商/发售日/售价 | 销售数量 |
|---|---|---|---|---|
| 21 | PS2 | 职业棒球球会创造!2 | SEGA 2月13日发售 6800日元 | 22万414套 |
| 22 | PS2 | 实况足球胜利十一人6最终进化版 | KONAMI 2002年12月12日发售 6800日元 | 21万9683套 (62万5917套) |
| 23 | GBA | 星之卡比・梦之泉DX | 任天堂 2002年10月25日发售 4800日元 | 21万9181套 (69万9919套) |
| 24 | GBA | 实况棒球口袋版5 | KONAMI 1月23日发售 4800日元 | 20万6429套 |
| 25 | GBA | 洛克人EXE3 | CAPCOM 2002年12月6日发售 4800日元 | 20万3911套 (49万3262套) |
| 26 | GC | 马里奥聚会4 | 任天堂 2002年11月8日发售 6800日元 | 20万1493套 (87万9383套) |
| 27 | GC | 塞尔达传说・风之韵 | 任天堂 2002年12月13日发售 6800日元 | 20万167套 (64万8773套) |
| 28 | PS2 | 桃太郎电铁11 | HUDSON 2002年12月5日发售 6800日元 | 19万6201套 (43万9094套) |
| 29 | PS2 | 王国之心FINAL MIX | SQUARE・ENIX 2002年12月26日发售 6800日元 | 19万4105套 (35万7773套) |
| 30 | GBA | MOTHER1+2 | 任天堂 6月20日发售 4800日元 | 18万2609套 |
| 31 | PS2 | 头文字D・Special | SEGA 6月26日发售 6800日元 | 16万7645套 |
| 32 | PS2 | 妖精战士・精灵之黄昏 | SCEI 3月20日发售 5800日元 | 16万6493套 |
| 33 | PS2 | 装甲核心3・SILENT LINE | FROMSOFTWARE 1月23日发售 6800日元 | 16万914套 |
| 34 | GBA | 网球王子2003COOLBLUE・PASSIONRED | KONAMI 2月20日发售 4800日元 | 15万9517套 |
| 35 | PS2 | 无尽的沙加 | SQUARE・ENIX 2002年12月19日发售 6800日元 | 15万4932套 (42万7839套) |
| 36 | PS2 | 柏青哥必胜法!・上班族金太郎 | SAMMY 3月20日发售 3800日元 | 15万3031套 |
| 37 | GBA | 仓鼠太郎4・虹色大行进 | 任天堂 5月23日发售 4800日元 | 15万1805套 |
| 38 | GBA | 银河战士・FUSION | 任天堂 2月14日发售 4800日元 | 15万181套 |
| 39 | GC | NARUTO・激斗忍者大战 | TOMY 4月11日发售 6800日元 | 14万1101套 |
| 40 | PS2 | 灵魂能力II | NAMCO 3月27日发售 6800日元 | 14万1020套 |
| 41 | PS2 | 街道・日光榛名六甲箱根 | GENKI 2月27日发售 6800日元 | 13万8626套 |
| 42 | GBA | 超级马里奥A3 | 任天堂 9月20日发售 4800日元 | 13万3469套 (48万3467套) |
| 43 | PS2 | 最终幻想X(MEGA HITS!) | SQUARE・ENIX 1月16日发售 4800日元 | 12万9688套 |
| 44 | GBA | 洛克人EXE3 | CAPCOM 3月28日发售 4800日元 | 12万7046套 |
| 45 | XB | 死或生沙滩排球 | TEMCO 1月23日发售 7800日元 | 12万6897套 |
| 46 | GBA | 洛克人ZERO2 | CAPCOM 5月2日发售 4800日元 | 12万5259套 |
| 47 | PS2 | THE BASEBALL2003 | KONAMI 3月29日发售 6800日元 | 12万3995套 |
| 48 | PS2 | 信长之野望・苍天录 | KOEI 1月30日发售 9800日元 | 12万3435套 |
| 49 | GBA | NARUTO忍术全开!最强忍者大结集 | TOMY 5月1日发售 4800日元 | 12万2704套 |
| 50 | PS2 | 魔界战记 | 日本SOFTWARE 1月30日发售 6800日元 | 12万2637套 |
| 51 | PS2 | 实战柏青哥必胜法!猛兽王S | SAMMY 2002年12月19日发售 3800日元 | 12万815套 (26万5824套) |
| 52 | PS2 | 最终幻想XI・吉拉德的幻影 扩张盘 | SQUARE・ENIX 4月17日发售 3980日元 | 11万8645套 |
| 53 | PS2 | .hack/绝对包围 Vol.4 | BANDAI 4月10日发售 5800日元 | 11万8229套 |
| 54 | GC | 口袋妖怪・ 红宝石、蓝宝石 | POCKMON 5月30日发售 2000日元 | 11万5554套 |
| 55 | GBA | 传说的斯塔菲 | 任天堂 2002年9月6日发售 4800日元 | 11万3447套 (44万5063套) |
| 56 | PS2 | 007 夜火 | EA 1月30日发售 6800日元 | 10万8795套 |
| 57 | PS2 | 三洋柏青哥天堂8・新海物语 | IREM 3月27日发售 4800日元 | 10万7855套 |
| 58 | PS2 | VR战士4・进化版 | SEGA 3月13日发售 6800日元 | 10万7254套 |
| 59 | GC | 任天堂猜谜珍藏版 | 任天堂 2月7日发售 5800日元 | 10万6997套 |
| 60 | GBA | 索尼克ADVANCE2 | SEGA 2002年12月19日发售 5800日元 | 10万4272套 (16万7149套) |
| 61 | GBA | 游戏王8・破灭的大邪神 | KONAMI 3月20日发售 4800日元 | 10万3336套 |
| 62 | PS | 海贼王・大海的梦想 | BANDAI 5月1日发售 5800日元 | 10万2791套 |
| 63 | PS2 | 半熟英雄对3D | SQUARE・ENIX 6月26日发售 6800日元 | 10万422套 |
| 64 | PS2 | 电脑战机VIRTUAL-ON MARZ | SEGA 5月29日发售 6800日元 | 10万261套 |
| 65 | PS2 | 宿命传说2 | NAMCO 2002年11月28日发售 6800日元 | 10万162套 (76万2861套) |
| 66 | PS2 | ZOE2・Anubis | KONAMI 2月13日发售 6800日元 | 97296套 |
| 67 | GC | 灵魂能力II | NAMCO 3月27日发售 6800日元 | 97148套 |
| 68 | PS2 | 维纳斯和布雷斯 | NAMCO 2月13日发售 6800日元 | 95311套 |
| 69 | GC | 动物之森e+ | 任天堂 6月27日发售 6800日元 | 91658套 |
| 70 | GBA | 混沌军势 | CAPCOM 3月6日发售 6800日元 | 90171套 |
| 71 | PS2 | 大众GOLF3(MEGA HITS!) | SCEI 2002年7月18日发售 3980日元 | 81470套 (23万2926套) |
| 72 | GC | 银河战士 | 任天堂 2月28日发售 6800日元 | 78021套 |
| 73 | GC | 生化危机0 | CAPCOM 2002年11月21日发售 7800日元 | 76774套 (38万8644套) |
| 74 | PS2 | 爆走卡车传说・男花道梦浪漫 | SPIKE 1月23日发售 6800日元 | 75833套 |
| 75 | GBA | 牧场物语・米纳拉鲁镇的伙伴们 | VICTOR 4月18日发售 4800日元 | 75439套 |
| 76 | GC | 大乱斗SMASH BROTHERS DX | 任天堂 2001年11月21日发售 6800日元 | 74822套 (127万7428套) |
| 77 | PS2 | 捉猴2(PS2 the Best) | SCEI 2002年12月5日发售 3000日元 | 74590套 (10万8480套) |
| 78 | PS2 | 指环王・双塔 | EA 2月13日发售 6800日元 | 73997套 |
| 79 | PS2 | MillionGod | 日本AMUSEMENT放送 2002年12月26日发售 3800日元 | 73436套 (97610套) |
| 80 | PS2 | 实况力量职业棒球9・决定版 | KONAMI 2002年12月19日发售 6800日元 | 71952套 (12万3297套) |
| 81 | GBA | 海贼王・七之岛的大秘宝 | BANPRESTO 2002年11月15日发售 4800日元 | 71891套 (17万2125套) |
| 82 | GC | 海贼王・财宝争夺战 | BANPRESTO 2002年11月1日发售 6800日元 | 71461套 (25万917套) |
| 83 | GC | 洛克人EXE Trance Mission | CAPCOM 3月6日发售 5800日元 | 70318套 |
| 84 | PS | 实况力量职业棒球Premium版 | KONAMI 1月23日发售 2800日元 | 66618套 |
| 85 | GC | GIFTPIA | 任天堂 4月25日发售 5800日元 | 64544套 |
| 86 | PS2 | 山佐Digi WorldSP 海一番R | YMASA 5月1日发售 4800日元 | 64497套 |
| 87 | PS2 | OPERATOR SIDE | SCEI 1月30日发售 5800日元 | 64051套 |
| 88 | PS2 | 黑客帝国 | BANDAI 6月19日发售 6800日元 | 63303套 |
| 89 | PS2 | 激斗职业摔跤4 | YUKES 2月6日发售 6800日元 | 63027套 |
| 90 | PS2 | SD高达G世纪NEO | BANDAI 2002年11月28日发售 6800日元 | 62322套 (53万7229套) |
| 91 | GBA | 召唤之夜・铸剑物语 | BANPRESTO 4月25日发售 5800日元 | 60082套 |
| 92 | GBA | 仓鼠太郎・爱的大冒险 | 任天堂 2002年5月31日发售 4800日元 | 59835套 (34万9558套) |
| 93 | GC | 动物之森+ | 任天堂 2001年12月14日发售 6800日元 | 59544套 (84万0098套) |
| 94 | GBA | 任性妖精Mirumo | KONAMI 2002年12月19日发售 4800日元 | 58283套 (92823套) |
| 95 | PS2 | SLOT! PRO DX・不二子2 | 日本TELENET 2月27日发售 3800日元 | 57695套 |
| 96 | PS2 | 暗黑编年史 | SCEI 2002年11月28日发售 5800日元 | 56848套 (25万38套) |
| 97 | PS2 | 忍 | SEGA 2002年12月5日发售 6800日元 | 56658套 (21万4774套) |
| 98 | PS2 | 机动战士高达・基连的野望 吉翁独立战争记・攻略指令书 | BANDAI 2月20日发售 3800日元 | 56596套 |
| 99 | PS2 | 鲁邦三世・魔术王的遗产 | BANPRESTO 2002年11月28日发售 6980日元 | 56576套 (24万953套) |
| 100 | PS2 | 合金装备索利德2・本质 | KONAMI 2002年12月19日发售 6800日元 | 55481套 (14万7055套) |

# 传奇

## 寻找谜之秘宝

# 九龍妖魔學園紀

曾制作描写高中生的游戏《东京魔人学园》的SHOUT DESIGNWORKS，与同样创作过以东京为舞台的《女神》系列的ATLUS联手推出了这款《九龙妖魔学园纪》。






### 阿门帝等

是个从没见过的家伙。转校生吗……

天香学园3年级学生。隶属学生会，所有人都对他望而生畏。一直对转校来的主人公投以锐利的眼光……



### 白岐幽花

如果是你的话说不定能够找出隐藏在这个学园的真相

天香学园3年级学生。对寻找秘宝的主人公发出了警报。上半身锁着铁链，不知道是因为她具有神秘的力量还是……

## ATLUS×SHOUT DESIGNWORKS
## 阴与阳的「青春传奇」登场！

故事发生在东京新宿一所寄宿制高中“天香学园”。主人公因为“某个目的”转入了这所学校。这个目的其实就是为了得到沉睡在学校地下的神秘宝藏。虽然身为宝物猎人的主人公潜入过各种古代遗迹，然而在这里却有着恐怖的异形、无数的陷阱和支配着学校的学生会等各种各样的敌人在等待着他……




天香学园占地面积庞大，要想在这里找到宝藏就必须先四处收集线索才行。

| PS2 | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商：ATLUS | | 发售日：2004年 | |
| 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— | |

# 黑暗与少年少女们的战斗开始了

## 八千穗明日香

真的有死人复活
的事发生吗？



天香学园3年级学生，也是主角的同班同学，是个好奇心旺盛非常活泼的女孩。在寻找宝藏这件事上是个相当不错的搭档。




他们究竟是朋友还是敌人!?




用傲慢的态度和主人公说话的皆守甲太郎。从对话中，可以知道他的确知道一些关于「秘宝」的事情。不过，他究竟在怕些什么呢!?




夜晚学校内的一个场景。普通的女孩在这种情况下都会很害怕，不过她的好奇心很强，也许是个突破口也不一定。

## 皆守甲太郎

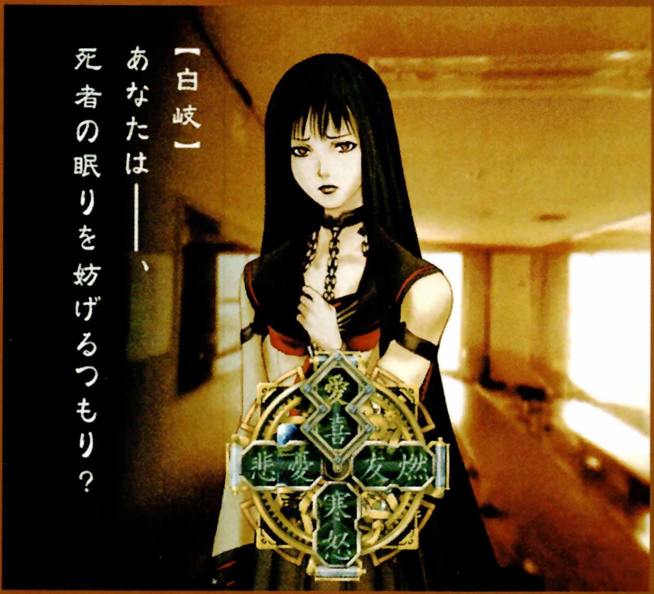
这个学校里，可没有你想找的那种东西



天香学园3年级学生。总是懒洋洋的闻着熏衣草，劝说主人公不要想寻找什么宝藏，不过他似乎知道些什么……

## 主人公=玩家

本作的主人公在游戏中需要决定自己的回答时，并不是出现分支选项而是用自己的感情来表示答案。这就是感情输入系统。因为没有需要决定的分支选项，而采用显示主人公(玩家)感情的系统，主人公=玩家的同步感应该也会更高，这个全新的系统想必会给玩家带来新的感受。







### 新型感情输入系统搭载!

感情输入系统除了「喜」「怒」「哀」「乐」以外，还有「寒」「忧」「燃」「爱」等感情。冒险的正确方向也许就隐藏在这些感情之中。

# 始动

## 期待中的最新作
## 骑士系列新的篇章
## 即将上演——

掌握着人类命运的青年

GROWLANSER IV
Wayfarer of the time



## 梦幻骑士IV

**自前作发售后经过了2年，在这段不算长也不算短的时间里，ATLUS与Career Soft共同合作的《梦幻骑士》系列终于迎来一个新的转机。这次推出的新作将不再是续篇而是向着完全新作的境地前进！**

经过2年的等待，《梦幻骑士》系列终于不负众人所望，将在今年冬天推出新作。作为该作的第一次报道，我们将尽可能的将现阶段掌握的情报奉献给大家。赶快来看看这个一度引起轰动的宏大世界的一角吧！值得一提的是，本作的人物设定仍然是由著名的漆原智志负责。




将剧情与充满魅力的角色融为一体，再加上包含这些元素的游戏系统使该作也吸引了为数不少的女性饭斯。









克莱瓦尼尔
主人公

他背负着“制止天使的关键”的命运，自幼就被阿尔泰·夏瓦尔多佣兵团收养，和团长的女儿像亲姐弟一样长大。推断年龄大约在17～19岁之间，身高175CM。

## 人物设计
# 漆原智志

由该系列的常任插画家漆原智志绘制的人物，一向使本系列分外生辉。时至今日，设计方向仍一直继续着Career Soft的SLG名作《兰古瑞萨》系列的传统。这次他笔下的人物也拥有着超乎想象的美丽和鲜明的个性。

CHECK IT

### 迄今为止的《梦幻骑士》系列

前3作以3个大国组成的大陆为舞台，情节上则以“光和暗”为主题。在“不间断戏剧性RPG”的主旨下，玩家将陆续不断经历各种各样的事情。而且，战斗也是剧情的一部分。游戏方向性会引发RMC（实时任务通关Real Time Mission Clear），战斗，战术和战局的变化也会对剧情造成影响，这些就是游戏的魅力之所在。

### 梦幻骑士
■1999年11月25日发售
■2800日元（BEST版）




背负着毁灭世界和拯救世界两个极端宿命的少年踏上了寻找自我的旅行。

### 梦幻骑士II
■2001年7月28日发售
■2800日元（BEST版）




前作1年之后，2个好友步入了骑士和政治两条不同的道路，他们的命运波澜四起。

### 梦幻骑士III
■2001年12月6日发售
■6800日元




前作的1000年前，太阳突然发生了异变，失去记忆的少年寻找的真相究竟是！？

# 游戏的舞台是“诺耶瓦尔大陆”

《IV》的全新情节将在和《III》的舞台完全不同的世界中展开。在这块4个大国互相冲突的大陆上，虽然2000年人类面临着灭亡的危机，不过现在伤疤已经痊愈，各国之间保持着微妙的平衡。然而，和平并没有持续很长的时间，一场熊熊燃烧的战火就覆盖了这个饱经创伤的大陆。



新作和前作没有任何联系，故事和登场人物全都焕然一新。

# 系统的改良和追加要素

游戏系统基本上承袭了前几作的模式，所以喜欢这部分的FANS们大可不必担心。另外，新作中还加入了角色成长系统和使魔系统等几个主要改良点及新要素。敌人的思考程序和读盘时间也大大提高，相信很多尚未公布的地方一定也做得相当周密。就让我们收起好奇心，等待着游戏发售那一天的到来吧。




格外引人瞩目的“使魔”，也有这种只有手掌大小的可爱“使魔”存在。



一个人独自旅行的温柔少年

## Story of GROWLANSER IV

2000年前，人类几乎陷入灭亡的绝境。
可是当时到底发生了什么事，现在已经没有人知道真相了。

在这个再度复兴的世界中
到处流传着像神话故事般的“魔法”和
“惩罚人类的天使”的确存在的传说。

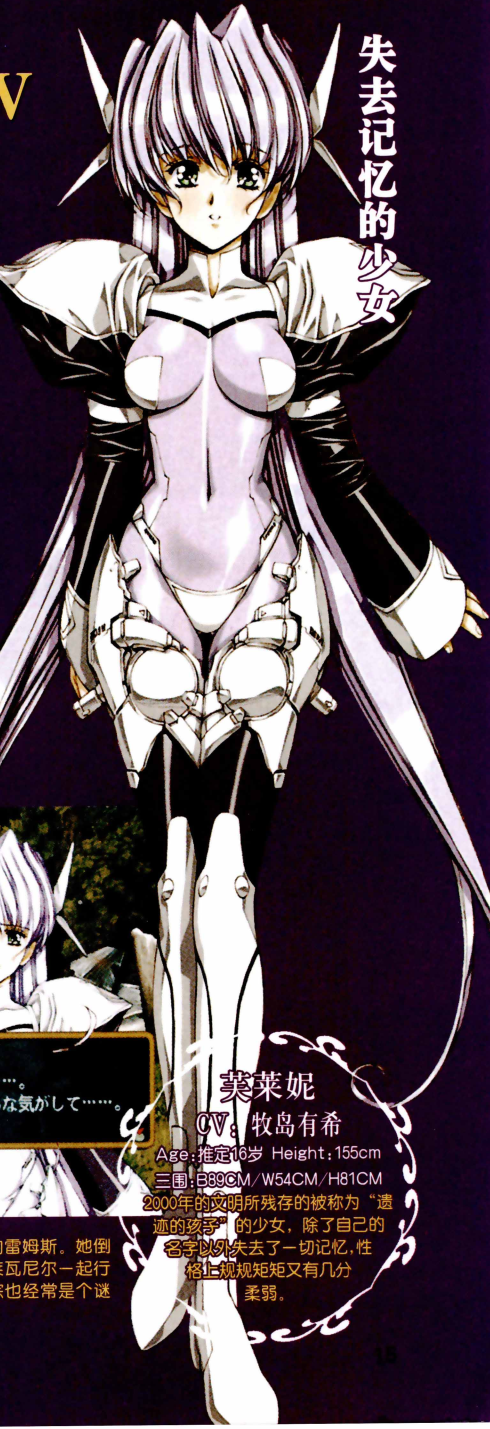
……随着时代的变迁，纷争四起。

诺耶瓦尔大陆上的4个国家
由于各自国策的冲突，终于引发了侵略邻国的行动。

在佣兵团中长大的青年，在战场的上空
见到了身有6翼的“天使”
拥有让一切回归零点的强大力量的“天使”

一背负着“制止天使的关键”宿命的青年一
一与2000年前幸存的人类
“遗迹的孩子”命运的相会一

自己本身的命运，以及为了让人类走向继续生存的命运
新的光的救世主一梦幻骑士的帷幕拉开了



失去记忆的少女

看起来和克莱瓦尼尔似乎有着某种关系，但由于本人失去了记忆，所以完全不知道以前到底发生过什么。但她仍然在潜意识的作用下与克莱瓦尼尔一起行动。







外表纤弱，隶属佣兵团的雷姆斯。她倒在森林中的原因和与克莱瓦尼尔一起行动的原因不明，她的行踪也经常是个谜……

**雷姆斯**
CV：永田亮子
森林中正好被克莱瓦尼尔所救，此后他就加入了我方，成为佣兵团的一员。是个积极面对一切，喜欢读书的善良少年，年龄15岁，身高160CM。

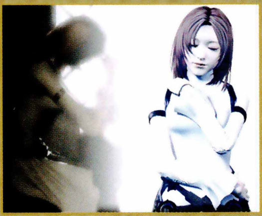
**芙莱妮**
CV：牧岛有希
Age：推定16岁 Height：155cm
三围：B89CM/W54CM/H81CM
2000年的文明所残存的被称为“遗迹的孩子”的少女，除了自己的名字以外失去了一切记忆，性格上规规矩矩又有几分柔弱。

# 血红之龙啊……为了明天的复仇 请赐予我你的神圣力量吧……!!









## 通过最新情报&开发者访谈 领略全新A·RPG的夺人魅力

让你体验史无前例的深厚剧情和游戏感受，这就是备受瞩目的动作RPG《骑龙者》的目标。这次我们将奉上游戏的世界观基本系统，为大家展示游戏的魅力所在。

| PS2 | 厂商：SQUARE · ENIX | | 发售日：2003.9.11 |
|---|---|---|---|
| | 类型：A · RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

# DRAG-ON DRAGOON

## 骑龙者

# 为了复仇而生存练就最快的反应 撼动人心的宏大情节已经展开

“骑龙者”的最大特征在于其厚重的幻想世界观，以及从天空到地面展开的广阔无垠的战斗。游戏中没有那些所谓劝善惩恶的说教，揭示了人类内心的黑暗一面，从主人公到他的宿敌，每个角色的性格特点都被刻画得活灵活现。在战斗中，玩家可以同时享受到ACT的爽快感和RPG提升等级的成就感。







←↑战斗中有多种攻击方法，玩家可以使用各种华丽招式攻击敌兵——这也是游戏的亮点之一。



## World 世界观

**引诱玩家走入『骑龙者』世界的精彩设定及故事概要——**

首先我们将以主要登场人物为中心对『骑龙者』的世界观进行介绍。下面就让我们从这个充斥着黑色幻想的世界中感受游戏的另类魅力吧。

### 拼搏在黑暗时代的人们的宿敌

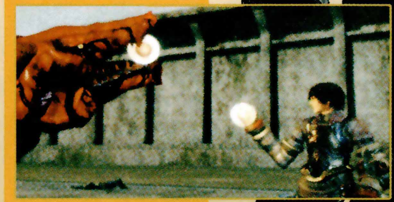
故事以这里介绍的7个人为中心展开。他们每个人的心灵都遭受过不同的创伤，但是仍旧背负着十字架，为了寻求这一切悲剧的答案而不断奋斗着。



**被复仇夺走心志的战士**

**战士 卡伊姆**

一心想消灭帝国军的战士。虽然表面上是为了要替死去的双亲报仇，但实际上他的心早已被愤怒吞噬，只有杀戮才是让他平静的惟一方法。



↑卡伊姆和红龙签下契约，并用得到的力量不断战斗。

**作为女神而生存的少女**

**女神 芙莉艾**

卡伊姆的妹妹。由于被迫担任“女神”的神职，压抑的内心令自己过上了灰色的生活。

**思念着爱人的自卑贵族**

**贵族 尤瓦尔多**

卡伊姆的好友。对于远在他乡的女神芙莉艾抱有深深的爱意……

**充满利己主义的神官长**

**神官长 拜尔德雷**

守护女神的神职人员，平时举止威严，但是遇上危机就会溜之大吉。

**烦恼众多的圣职者**

**隐者 雷欧纳鲁**

虽然是圣职者，但却由于特殊的爱情倾向而鄙视着自己的人格。

**无法抑制破坏冲动的精灵**

**杀戮狂 阿莉欧修**

由于丈夫和孩子被杀而导致精神崩溃，本性已经完全被杀害弱者的冲动所淹没。

**惩罚自己的少年**

**迷失的孩子 塞勒**

由于害死了双胞胎妹妹，此后一直耿耿于怀，沉浸在痛苦的自责当中。

## STORY◆任凭愤怒支配自己的卡伊姆渴求战斗



↑卡伊姆的双亲都被帝国军的神龙所杀。长久以来，卡伊姆对龙族的憎恨一直在心中不断滋长。

由于卡伊姆的国家被帝国军毁灭，作为联合军一员的卡伊姆过上了流浪佣兵的战斗生活。这个时候，他在藏匿女神的城堡中发现了一条被束缚的红龙。被对龙族的仇恨吞噬了的卡依姆，于是他举起了长剑……但是，面对奄奄一息的红龙，卡伊姆提出了自己的要求，“你还想活下去吗？回答我！你选择契约还是选择死亡！”……

### 重要的关键词

**契约** 在这个世界，只要和龙或精灵结下“契约”就可以获得他们的力量。但是契约一旦签订，签约者就会失去身体最重要的一部分，并在那个部位刻下纹章。

**神的计划** 根据传说，神在选择优秀种族的同时还会把卑劣的族群消灭，并按照自己的意志创造世界，而作为计划执行人而活下来的优良种族就是龙族。

**女神** 这里的“女神”指的是在这个世界中作为宗教崇拜对象的一个活生生的女性。如果这个女性死去，就会有新的女性得到神的启示，成为下一代的女神。

**帝国军** 遵照“天使要净化·救济世界”的理念而结成的一股新兴势力。对于大肆进攻所有崇拜女神的国家帝国军，被攻击的诸国也结成了“联合军”合力反抗。

# 揭开隐藏于正统作品中的真相！

# 鬼武者 無頼伝

## ONIMUSHA BURAIDEN




十兵卫



左马介








幻魔




**本作可使用的角色非常多，除了前两作的主人公明智左马介和柳生十兵卫以外，还有大美女枫，甚至连反派角色都可以尝试使用。刀足轻、三目等幻魔随时听从玩家的调遣。**

### 鬼杀 CHECK! 剧情中也会发生乱战！？

虽然是对战游戏，但是并不局限于1对1的战斗，玩家有时要应付复数的敌人。由于导入了乱战模式，无论是华丽度还是投入感都更上一层楼。

这个槽显示的是喽罗们的体力？




→在十兵卫的头上大家可以看到喽罗的体力槽。到底该如何应战呢？

在《无赖传》中我们可以再次见到那些熟悉的角色。除了对战以外，游戏还有一个非常有趣的“剧情模式”。该模式包含了“鬼武者”、“鬼武者2”和“幻魔·鬼武者”3种剧情，因此可供选择的角色也会随着增多。另外，玩家还可以从中获得点数，利用这些点数自己设置角色。




| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2003年11月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：全年龄 |

# 幻魔马塞拉斯身上隐藏的谜底是!?

幻魔界最高级的科学家基尔登斯塔为了创造更多的鬼消灭人类，将自己的造魔放到了人间，这其中就包括曾经与左马介展开死斗的幻魔马塞拉斯。一直隐藏在幻魔中的不解之谜能否在此解开呢？我们拭目以待！

## 幻魔篇 幻魔篇的故事

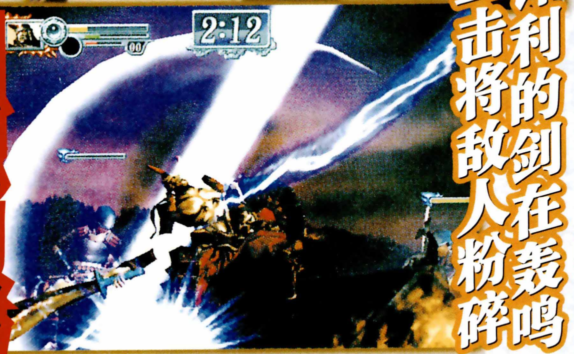
马塞拉斯的手上带着和明智左马介一样的鬼之护铠。只有鬼之一族才能使用的武具为什么会戴在幻魔的手上呢？这其中到底隐藏着怎样的秘密呢？

## 拥有鬼之护铠的造魔马塞拉斯神秘登场






←用剑斩杀敌人的马塞拉斯，其强大的破坏力令人胆寒。



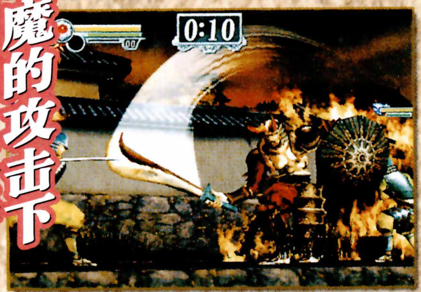

## 锋利的剑在轰鸣 一击将敌人粉碎




## 幻魔篇 袭击人类的幻魔们

马塞拉斯举剑攻城！在有着压倒性力量的幻魔面前，人类的抵抗根本无济于事，辛苦筑起的城堡在猛烈的攻击下顷刻间化为燃烧的废墟。






## 在幻魔的攻击下 人间化为一片火海

## 鬼2篇 欧兹力克也将登场!?

在《鬼武者2》篇中，幻魔欧兹力克也将登场。欧兹力克曾在2代中出现于主人公柳生十兵卫的面前！关于《鬼2》篇的详细情况还请大家关注我们今后的报道。






## 强大敌人欧兹力克 与十兵卫的白刃对决




→在《鬼武者》中，左马介曾因无法防御欧兹力克的攻击而陷入被动。在此我们建议大家先从远处消耗其体力，最后再用必杀技将其终结！

## 强烈的鬼术即将发动






特工的经典道具是什么，假胡子？笔记本？现在的特工们可不仅仅是如此喽，来看看他们是怎样在动作游戏中大显身手的吧！

# SPY FICTION

## 特工传奇

| PS2 | 厂商：ACCESS | | 发售日：2003年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：开发度45% |

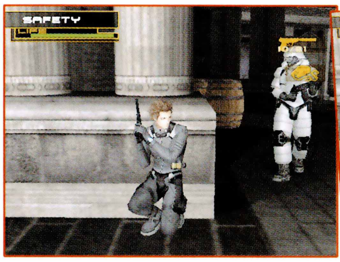
# 潜入、探索、最后完成任务……这就是特工!!

利用优越的身体能力潜入目的地。在各种各样的状况下完成极端困难的任务……这就是操纵特工的超级动作游戏《特工传奇》。玩家要扮演隶属于谍报机关S・E・A的主人公比利，在布满各种监视装置或者地貌复杂的危险场地隐蔽行动，达成目的。这次的第一报，我们就为大家介绍一下游戏中的各种动作及人物吧！

## 光学迷彩 Stealth

光学迷彩是可以给人造成视觉误差的服装，也是少有的最先进特殊设备。玩家只要紧贴墙壁，静止一段时间，身体就会逐渐变成透明状，敌人就算近在咫尺也无法发现你。

→碰到敌人在路上巡逻的时候，只要隐藏在角落不动就会……

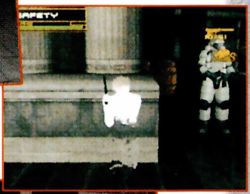


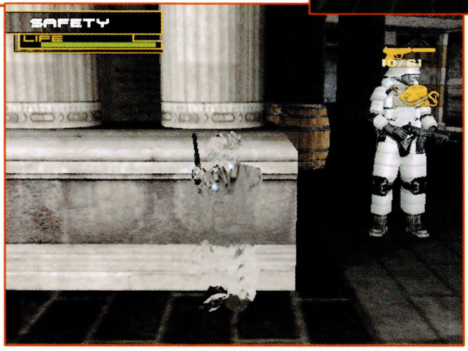




### 从脚下向上逐渐隐形

↑→主角从下半身到上半身渐渐开始透明化！用来躲过敌人真是超级轻松！





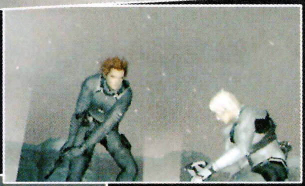

←隐形完成后，就可以等待敌人走过来了，不过要注意的是千万不能移动。

## S・E・A是？

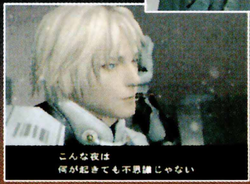
"S・E・A"组织是一个非合法的民间谍报机关，在该组织中有一个专门接受危险任务的特殊部队—"PHANTOM"。该部队的成员不管处在任何困难情况下，都会将服从命令摆在首位，不完成任务决不罢休。游戏中，部队成员们也将因为某个命令而开始被卷入巨大的战斗漩涡中。



↑宁静的夜空中雪花纷飞，忽然有黑影从天空中悄无声息的降了下来，他们就是PHANTOM。



↑为了潜入目的地，潜入者们选择警戒薄弱的地方作为突破点。




←他已经预感到一场壮绝的战斗就要来临，这难道就是暴风雨前的宁静吗？

## 敌人?这男人的真实身份是?



→这个男人充满和PHANTOM成员们完全不同的神秘气息，他是敌对组织的一员吗？

## 游戏角色人物设定担当 村田莲尔



**比利・毕晓普**

PHANTOM的队长，冷静大胆的性格让他总能够成功摆脱困境，是个以惊险刺激为乐的男人。



**西拉・克劳福德**

总是一脸冷漠的女性。不喜欢和别人扯上关系，最讨厌别人的言行触及到自己的过去。

## 钢丝升降 Rappelling

玩家在游戏中还可以使用钢丝升降。将滑轮顶端固定成垂直角度的话，就连许多平常无法进去的地方也可以进入了。

### 基本上是垂直升降



↑确定上下方没有障碍物后，就可以开始向垂直方向移动了。

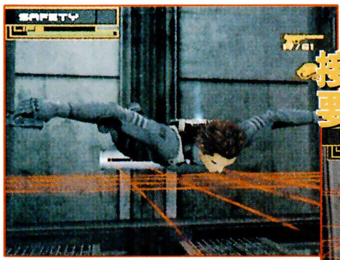


←下降的时候，下落速度会非常快。

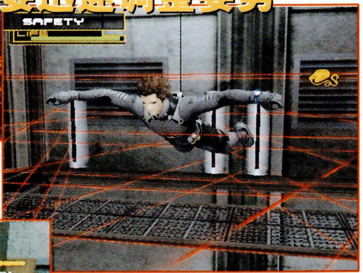


→在脚下发现了红外线防御装置。

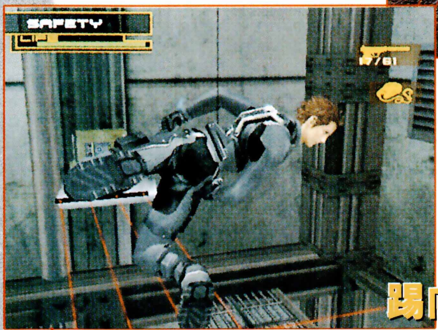
### 接近红外线传感器时要迅速调整姿势



↑在悬吊状态下玩家也可改变自己的姿势，迅速下降的同时，也可以谨慎的移动。



↑慢慢从红外线感器的空隙间穿过。如果不慎碰到红外线的话就会警铃大作。不知道有没有像谍中谍那样用手抓住汗水的场面呢？



←靠近墙壁时，只要朝墙踢一脚就可以改变身体的姿势和移动方向了。如果在悬吊状态下遭到敌人攻击的话，也可以用这一招作为攻击手段。

### 踢向墙壁来转换方向

## 有时迅速隐蔽 有时奋力战斗

不被敌人发现就顺利完成任务的话当然是再好不过了，不过有时候也难以避免强行突破或和敌人兵刃相见的状况。这个时候，比利他们就要大显身手了。现在我们就从几个战斗画面简要的介绍一下，看看即使陷入困境也不忘保持冷静的这些一流特工吧！

### 遭遇敌兵了!!




←隐藏在阴暗的角落里等待敌人通过，不过一旦不小心发出声音引起了敌人的注意，马上就会遭到激烈的攻击……，这个时候该怎么办呢？

### 瞬间判断敌我双方情况并攻击






←↑被敌人发现的话，对方的头上就会出现一个叹号标记。不过这时不要急于暴露，应该及时巧妙的寻找掩护。

### 有时也要直接攻击





↑一有时候就不得不大打出手了，这时就发动你的动作技巧奋力进攻吧，格斗？射击？请自选！

故事中多彩多姿的角色由村田莲尔负责设计，现在就让我们听听他与制作人角和邦造先生对人物设计的看法吧。

**角和邦昭** 由KONAMI协力的ACCESS GAME制作，本作是该社独立后的第一部作品。

这款游戏即使是平时不怎么玩游戏的人看见也会不由得手痒，全新概念的动作设计绝对会让玩家们眼前一亮。而且，我的老朋友村田莲尔设计的人物形象也非常符合游戏给人的印象。

**村田莲尔** 曾经负责多部游戏及动画人设工作的著名插画家。

人设的结果是在企划组的构想后再加上我的理解，而且在开发现场上还就设计的方法与大家多次讨论后才作出来的。最后的成果不但不会破坏游戏的世界观，还可以完美的融合到游戏中以增加气氛。主人公服装的设计则是我自己主观创造出来的。

### 谜之男

世界上所有国际恐怖组织的计划提案负责人，也就是犯罪计划人，与PHANTOM的关系仍然不明。



## 嗯？奇妙的场景

下面给出的两张游戏画面格外引人瞩目。本来游戏画面中应该是主人公比利的位置上却站着那位我们前面介绍过的神秘男人，而比利的穿着看起来则非常像是敌人。难道，在游戏中比利可以使用光学迷彩等道具随意改变装束吗……？还是这仅仅是剧情安排的需要呢？请继续期待关于本作的相关情报吧！



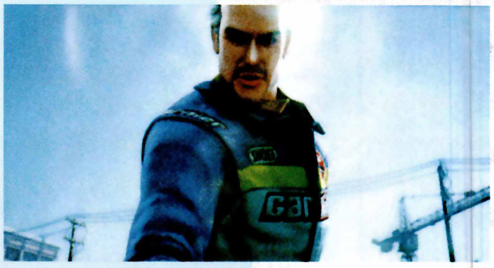


→在观察某件事物时，比利的脸非常清楚的显现了出来，可是就这样冒失的把头露出来的话，难道不会破坏变装吗……？

↑请各位注意左上方，画面左上方显示的信息是"请迅速解除变装"，这么说来的话，画面中央的人物果然就是比利吗？







经过两年的沉寂之后，以追求真实为目标的超级竞速游戏山脊系列最新作再次与车迷见面，这次将为玩家介绍游戏的核心模式"Racing Life"。

R:RACING EVOLUTION
山脊赛车 进化

# 人性化·赛车·纪实，三合为一……

## 剧情 DRAMA 「R」的核心模式「Racing Life」在这里公开

如果说火热的赛道和流畅的操作是山脊系列的一贯魅力的话，那么新作中最吸引人的亮点就是以速水莱娜和搭档Gena Cavalli为中心展开的剧情模式Racing Life。在该模式中，除了赛事本身以外，更能让人感受到这是一个真正的"有人类存在的赛车世界"，人物间的感情纠葛与赛车巧妙地融为一体。好了，下面就让我们一看究竟。

**「Racing Life」的流程(例)**

- MOVIE
- 安装调试·自由行驶etc…
- 比赛(Round1)
- 比赛结果
- 安装调试·自由行驶etc…
- 比赛(Round2)
- 比赛结果
- 进入下一章





### 速水莱娜 Profile

游戏的主人公速水莱娜。原本在美国从事救生员工作，与斯蒂芬命运邂逅之后转而投身赛车世界，成为了一名女性职业车手。号称只要握紧方向盘就不会输给任何人的莱娜，在刚出道时候被人们称为"76号"。正当自己的职业生涯逐步走向颠峰的时候，她与所属车队"G.V.L."间产生矛盾的谣言也开始流传……

**速水莱娜**

**出生地：日本**
**年龄：22岁**

## 车·赛道 CAR/COURSE

# 陆续明朗化的新车种&新赛道令车迷望眼欲穿

由于登场赛车均以实际赛车为原型制作，因此备受车迷拥戴。这次就让我们看看其中最酷的“BMW McLaren F1”吧，而且鼎鼎大名的摩纳哥赛道也会在此与玩家会面。

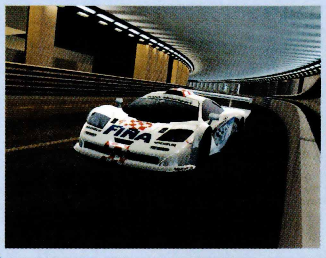


DODGE公司的超多新画面也陆续公开了，饭斯们可以先饱眼福。



在椭圆形赛道上体验风驰电掣的感觉，时间会在不知不觉间度过。

### BMW McLarenF1





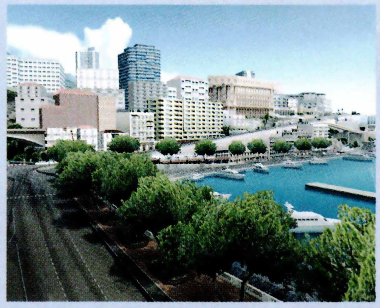


同样是由麦克拉伦开发的F1赛车。它在勒芒24小时耐力赛及GT选手中的活跃表现令人记忆犹新，其最大特征就是位于中部的驾驶舱。真想早一点体验到驾驶它的感觉啊！

### Monaco

玩家可以驾驶着赛车在美丽的摩纳哥赛道上尽情奔驰。这是一条曾倾倒无数车迷的赛道。







# 人与车编织出的曲折故事从这里开始





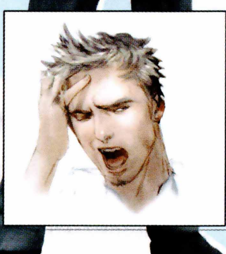
## 斯蒂芬·卡尔尼艾

**出生地：法国**
**年龄：48岁**

**斯蒂芬·卡尔尼艾 Profile**

莱娜所属的Gamer Grandprix车队的教练。曾经一度在赛车界消失，后来与G.V.L.组织一起以常胜车队教练的身份回到了赛车界。





## 艾迪·奥布赖恩

**出生地：美国**
**年龄：33岁**

**艾迪·奥布赖恩 Profile**

“Rally First”的现任技师，一直追寻着突然引退的传说技师的身影。虽然个性粗枝大叶，但是技术方面绝对一流。



## 吉娜·卡芭利

**出身地：西班牙**
**年龄：27岁**

**吉娜·卡芭利 Profile**

“Riccardi”车队的王牌车手，她凭借自己的优异技术让原本弱小的Riccardi一跃成为世界顶尖的车队，但是对拼命工作的莱娜怀有成见。

## 游戏开发人员畅谈「R」的过场动画

### 在动画上很下功夫

就像实际去赛场看比赛一样，过场动画可以让玩家从“作为驾驶员的比赛”和“作为旁观者的比赛”这两个不同视点感受游戏乐趣。

### 制作上的主题

为了再现环形赛道的感觉，我们不知在真实的赛道上走了多少圈，把在真实赛道上找到的每一点都运用到游戏中，从而再现赛场上令人热血沸腾的临场感。配音方面，我们在洛杉矶进行了录制和编成。

### 关于角色CG

游戏中每个角色的设定都相当出众，我们尽量不破坏初始设定的艰辛成果。尤其是莱娜的脸，不知经过了多少次修正。

### 关于「铁拳」队的精神支援

曾经制作《铁拳》MOVIE的工作人员，为我们在技术方面提供了各种各样的援助，在此我们要感谢他们的鼎力协助。







# 审判之轮 再度开始转动






**采用审判之轮系统的RPG"影之心"在事隔两年之后再度登场!这次将接续前作的故事,描述主人公卡莱与黑暗生灵间的生死之战。**







# 影之心II SHADOW HEARTS® II

| PS2 | 厂商：ARUZE | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 编织于历史幕后的黑色故事

### 故事就是从这里开始的

以独特系统"审判之轮"和连接亚欧两大洲的宏大剧情为卖点的RPG游戏《影之心》的续作近期公开。《影之心 II》的故事发生在前作的半年以后，以第一次世界大战期间（1915年）的欧洲为舞台。描写了德国陆军少尉卡莱，为了打倒出现在法国北部小村落里的恶魔，与伙伴们并肩战斗的故事。下面，首先为大家公开游戏精彩的开场动画，从这里我们可以感受到游戏阴郁的气氛和迥异的世界观。



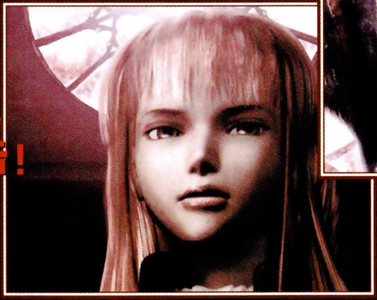


←↑作为贞德出生地而扬名天下的杜鲁弥村就是卡莱一行人的目的地，因为这里隐藏着邪恶的魔鬼。



### 遭到猛烈袭击！

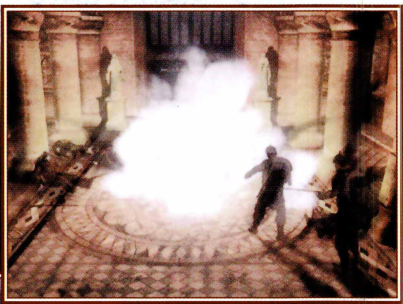
→紧闭的教会大门终于被打开，门外不断传来残余部下的痛苦哀号！好在卡莱并不在其中。



### 从天而降的死亡之翼：



↑随着彩色玻璃的破碎，寂静也被彻底打破，一个长有双翼的恶魔出现在卡莱面前……



↑德国陆军与恶魔的战斗，结局究竟会怎样!?



### 面对恶魔的卡莱 她的命运将会是？

# 被宿命安排踏上不归路的人们

《影之心2》的中心人物除了在开场动画中登场的卡莱以外，还有一位名叫尼科拉斯的男性(简称：尼科尔)。另外，塞佩特、可奈莉雅和布兰克也将在游戏中扮演重要角色，他们都是己方伙伴，在冒险中会对主人公提供各种帮助。

在第一次世界大战引发的悲剧和混乱中，这些背负凄惨宿命的人是怎样走到一起的呢？他们又将面对怎样的未来呢？相信在拿到游戏之后玩家就能找到上述问题的答案。







←↓在可奈莉雅的替换服装中有一套被称为“光”的衣服。嗯～真的好可爱啊。

←塞佩特正在咏唱炎之魔法。

## Nicholas Conrad

尼科拉斯·孔拉德



作为修道骑士团的第一高手，尼科尔是拥有强大力量的驱魔者。他遵从格里高利欧大司祭的命令进行各种活动，可以自主使用圣具“寄生植物”。虽然圣具的具体效果还不明确，但据说是一种能够侵蚀人心的可怕道具。



↑27岁的尼科尔就成了顶级骑士，他的实力令人信服。

### 梵蒂冈的杀手锏 修道骑士团的高手







↑→尼科尔曾将一个名叫阿尔伯特·西蒙的人作为自己的偶像，但是这个人已经被前作的主人公打倒了。

### 能够操纵少女娃娃的老人形使

## Geppetto & Cornelia

塞佩特&可奈莉雅



人形使塞佩特和少女娃娃可奈莉雅是并肩作战的伙伴。游戏中可奈莉雅有很多可以替换的衣服，更换不同服装，可奈莉雅就能够具备不同的能力。





↑→为了找出埋藏在历史中的黑暗，卡莱投身于不懈的战斗。



## Kallen Koenig

卡莱·凯尼西

卡莱生于环境优越的侯爵之家，自幼便接受严格的军事训练。因此，即便是部队成员均被杜鲁弥村的恶魔消灭，她仍能奇迹般的生还。这次，她要与来自梵蒂冈的驱魔者尼科尔一起返回杜鲁弥村，铲除恶魔，但是她能够完成自己的心愿为死去的部下报仇雪恨吗？

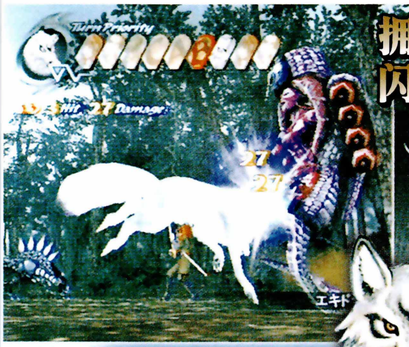
### 充满才气的红发少女少尉





←↑单手持剑，作为德国陆军少尉的她拥有众多部下，年仅25岁。

### 拥有锐利的牙齿闪闪发光的白色灵兽



↑大尾巴摇个不停。看起来真有点像狐狸……。



↑居然还会使用魔法！这个像落雷一样的招式应该是它的得意技吧。



## Blanc

布兰克

布兰克拥有强健四肢和纯白皮毛。虽然不知道是犬还是狼，但是其强大的力量已经让许多人信服。



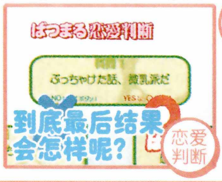
# 旅游胜地"帕耀岛"上有无数

## 在历时只有短短6天的夏季学校中制造美好的回忆吧!!

为主人公·优的相册图片制作说明文章的"会话选择"系统是本作最大的特点之一。根据制作出来的文章，游戏中会发生多姿多彩的事件。有时候故事也会向着出人意料的方向发展哦！



由你来决定即将发生的事！



到底最后结果会怎样呢？

→这个结果决定着各个角色的初期好感度。



各种各样的事件乐趣多多！

←游戏中不时插入有趣的"EVENT GAME"，让人感到乐趣十足。

## 距离发售还有1个月不到了



和麻幌她们一起度过快乐的夏日学校生活♥



←↓因为担心优会做古怪的事，所以麻幌也和优一起来到了帕耀岛。一向给人以女佣印象的她，没想到也非常适合穿和服呢！


耀眼的和服装！

**麻幌** CV:川澄绫子

原战斗用机器人，现在是住在美里家里的女管家。一旦发现优的"H的东西"就会决不手软彻底消灭。

魔力女管家

# まほろまてぃっく Automatic Maiden

## 萌芽≠闪闪发光的女管家。

**距发售还有1月不到的现在，我们先为大家送上大量第一手的游戏图片！另外，其他原创角色的详细情况也终于公开了！**



## 美惠的游戏小讲座♪



这里，我们将请制作人美惠小姐为我们讲讲游戏开发中的趣事和最新的情报。现在距游戏发售还有一个月不到了，大家不如就先看看这些与游戏相关的内容先预习预习吧。

**Q:《魔力女管家》和普通的恋爱SLG有什么不同？**

A：游戏中当然会有普通恋爱SLG的恋爱要素，不过绝不仅仅只是"恋爱"而已，游戏的主旋律其实就是大家一起度过快乐时光。相信每个人都有过学生时代吧。尽管许多好朋友凑在一起非常的快乐，但是逐渐的随着交往某些人和某些人就会变得非常亲密，最后就一对一对的离开了。(笑)不过就是这样的话，大家在结束游戏后难道不觉得寂寞吗？果然，还是不分小群体，所有人闹哄哄的聚在一起时才是最快乐的。(笑)。我们就是根据这些记忆犹新的经验制作了《魔力女管家》。说起记忆犹新，

# 令人心跳的事情正等着你去体验



←↓受到浓烈的假日气氛影响，一向表现就非常大胆的凛会对优做出什么出人预料的事呢！？







↑健康开朗又有点男性化的深雪穿上泳装也是个非常美丽的女孩子呢。

**凛** CV：水野爱日

优的童年好友兼同班同学，家里是经营剑术道场的。是个一直深受父亲和兄长宠爱的大小姐，经常有大胆的发言是她一向的特点，心里暗暗的喜欢着优。在本作中会说些什么呢？

**深雪** CV：菊池由美

优的童年好友兼同班同学，家里经营着“樱花浴池”，经常会呆在家中看店。对优也非常有好感。







↓抱着一大堆甜食的千鹤子。只要是跟食物有关的她绝对了如指掌，能吃到美味的东西就是她最大的幸福了。

**千鹤子** CV：真田朝美

优的童年好友兼同班同学，千鹤子是个超级美食家，任何美食她都可以叫得出来名字，她还掌握着所有知名饭店的详细情报。

## 游戏原创角色 “光”也会非常活跃！

这次我们还将为大家介绍只有游戏中才有的原创角色“光”！个性和发型都相当可爱的光，是旅馆的年轻女老板，她一直拼命经营着“光城堡”。不过为什么她会对麻幌燃起熊熊的对抗意识呢……？这个理由就要由玩家来亲自探明了！







↑←言行虽然像小孩子，但光其实已经有20岁了，看起来她对优很关心，这究竟是为什么呢？




←↑平时像大人一样的她，在旅途中也露出了可爱一面？



**水沫** CV：清水爱

借住在优家里的电子生化人，麻幌对待她就像亲妹妹一样。然而她的真实身份却是被送进美里家调查麻幌的间谍……

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2003.7.31 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：6800日元 其他：—— |

玩家在游戏中是可以送礼物给女孩子的。这时候，如果突然送一些像“口红”这样的东西给关系不是很亲密的女孩，她的好感度是仍然不会提高的。想想吧，现实生活中，女孩突然收到一个不是很熟的男孩送的口红，一定会有“这个人心中是怎么想的！？”或者“他一定心怀不轨……”这样的想法，从而会感到非常困扰呢。本作就是这样一款非常真实的游戏。（笑）

**Q：虽然以前就传出游戏中会出现内衣小偷的事情，不过在游戏中的具体情况表现是怎样的呢？**

A：运气好的话，“深夜”是可以去浴池偷窥的。偷窥的地方有2个，分别是露天浴池和更衣室。平时可以选择露天浴池，而选择更衣室的时候就会出现忍者内衣小偷，优必须和他大战一场才行（笑）。拖住对方或者攻击他都可以，但是如果让他跑了的话以后就不能再从更衣室偷窥了。还有，优的体力一旦用完，就会让他中途跑掉，所以大家一定要注意哦！



**佐佐木美惠**

■人物介绍

KONAMI JPN游戏制作人。代表作：GBA《耽美梦想MEINE LIEBE》。




我们的太阳






# 彻底解析吸血鬼猎手加戈所用武器太阳枪的特征！

内藏光线感应器，创造太阳与游戏连动的全新动作RPG《我们的太阳》即将发售。由于其独特的感光系统和监制小岛秀夫的威名，游戏在玩家中拥有极高的期待度！在发售前夕，我们将为大家介绍主人公加戈所使用的太阳枪，这是一把可以根据不同属性的部件发挥不同效力的神奇武器，下面我们就对它的使用方法进行一下研究。

| GBA | |
|---|---|
| 厂商：KONAMI | 发售日：2003.7.17 |
| 类型：A · RPG | 价格：4980日元 | 其他：—— |

| 属性 | 属性所赋予的特征 |
|---|---|
| 太阳属性 | 对全部敌人有效果，可以净化魔物。 |
| 无属性 | 就像从字面上看到的一样，不属于任何一种属性。 |
| 炎属性 | 虽然对冰属性有效，但对于同是炎属性的敌人无效。 |
| 冰属性 | 虽然对炎属性有效，但对于同是冰属性的敌人无效。 |

## 太阳枪透镜

这次为大家介绍的太阳枪透镜一共有5种。玩家可以通过更换透镜来改变太阳枪的属性，在不同的场合变换克敌属性。让我们赶快打倒敌人积累经验值，提升太阳枪透镜的等级吧！




↑迷宫的宝箱中经常会隐藏太阳枪的部件。大家一定要仔细调查，以免与珍贵道具失之交臂！



### 太阳的透镜 索尔

将太阳能转化为太阳属性的攻击能源。对所有敌人有效，也是最基本的透镜。最大特点在于拥有可以净化魔物的力量。初期战斗中非常重要的透镜。



↑太阳枪透镜是游戏初期就具备的道具。虽然攻击力一般，但是对所有敌人都有效，因此相当便利。



↑由于不消耗太阳能，所以在保存能源的时候可以派上大用场，也算是珍贵的道具之一。



### 月之透镜 露娜

将太阳能变为无属性的神奇透镜。虽然不消耗能源，但是却无法对敌人造成伤害或者麻痹效果。作用是把敌人吹飞以及突破障碍物。在战斗中扮演辅助透镜的角色。



↑利用炎的能源将冰属性敌人融化，在冰的场景能够发挥最大功效的透镜。



### 炎之透镜 伏雷姆

将太阳能变为炎属性透镜。对于冰属性的敌人有特效，反之遇到同是冰属性的敌人就无济于事了。最大特征是可以将冰融化。说不定也可以用来消除挡路的冰制障碍物。



### 冰之透镜 弗罗斯特

和伏雷姆正好相反，这是可以将太阳能变为冰属性的透镜。对于炎属性的敌人有效，也可以熄灭燃烧的火焰。但是面对冰属性敌人或者冰时就显得无能为力了。



↑利用冰的力量，将熊熊火焰瞬间扑灭。对炎属性的敌人使用时效果非常显著。



### 星之透镜 斯塔

可以将收集到的能源增幅的透镜。但是装上这个透镜的时候，太阳枪便无法射击敌人，所以推荐大家最好在储存太阳能的时候使用。



↑在太阳没有出来无法补充能源的时候，就可以体现出这个透镜的重要性了。同样非常珍贵！

## 太阳枪系统

这里我们要为大家介绍7种太阳枪系统。只要切换不同系统就可以改变太阳枪的攻击方式。大家可以根据自己选择一种最喜欢或者最好用的攻击系统。而且不同系统还可以专门用来对付某些特定敌人！

各种各样的特征






### FIGHTER 战士

攻击 一 麻痹 E

可以麻痹敌人，让其在短时间内无法行动的“太阳弹”。因为无法对敌人造成伤害，所以还是趁着敌人不能动的时候赶快离开吧！（千万不要逞英雄啊）





### NIGHT 黑暗

攻击 E 麻痹 E

使用该系统可以使用“太阳散射”攻击大面积的敌人。虽说攻击范围很大，但是杀伤力却稀松平常，同样是初期值得信赖的系统，战斗中巧妙利用可以事半功倍。





### SWORD MASTER 用剑高手

攻击 A 麻痹 一

可以使出剑型散射攻击。这种攻击本身的杀伤力就非常强，再加上散射，威力更是加倍，遇到近战时绝对是首选。属于攻击力最大的系统。





### ACCEL 加速器

攻击 D 麻痹 一

可以一边旋转一边发射散弹。碰到被敌人包围的状况非常有效，但与之相对的是，该系统饿能源消耗量也相当惊人，因此一定要慎重使用。





### LANCE 长枪

攻击 A 麻痹 B

可以发射威力极强的“重磅炸弹”。距离敌人越近威力也就越强。如果遇上防御力高的敌人，推荐大家使用这个系统。





### KNIFE 小刀

攻击 D 麻痹 E

可以自动连续发射太阳弹。除了可以让敌人麻痹外，更可以给敌人造成少许损害。非常适合在敌人数量众多时使用。无论如何，大家还是先把敌人麻痹后再做打算吧。





### BEATMANIA 躁动巡逻区

攻击 E 麻痹 E

在使用落弹时发出巨大声音的“BEATMANIA”。这种子弹可以吸引敌人的注意，将其引诱到落弹点，但是攻击和麻痹效果都无法与其它系统相比。



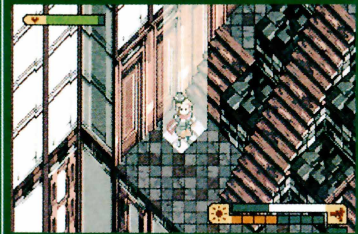
## 太阳枪蓄电池

可以储存太阳能的道具“太阳枪蓄电池”共分成SINGLE、DOUBLE和TRIPLE三种。虽然一开始装备的是SINGLE，但只要装备上DOUBLE就可以储存两倍的能源，TRIPLE则是3倍。



↑想要打倒敌人就需要无穷的能量，一定要尽快想办法得到TRIPLE！

### 在迷宫内也可以补充能源！



↑就像上图一样，只要站在天窗投射下来的阳光中就可以补充能源了！

### 天窗是迷宫中的绿洲!?

一旦进入迷宫，玩家就只能使用储存的太阳能而无法再随时补充了……

……错！其实从迷宫的天窗投射下来的阳光一样也可以用来补充能源。真是超级便利啊！

## 太阳枪GRENADE

最后，我们还将为大家介绍4种不使用太阳能仅消耗本身数量的辅助武器“GRENADE”。这四种辅助武器各自的有效范围也不尽相同。



### 炸 弹



←炎属性的炸弹，也可以扔过墙壁进行攻击。



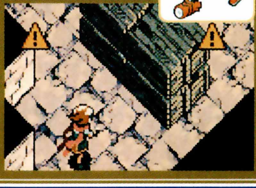
### 旭日阳光



←可以投射阳光，其破坏力可想而知。

### 扫 描





←用来寻找平时难以发现的道具！

### 闪 光





←瞬间发出强烈的光线让敌人气绝身亡。



# 超级机器人大战D

合体攻击和援护行动这两个机战系列惯有的系统再次进化！不研究一下可是机战迷们的一大损失啊！其实从前几期电软开始机战D一直就排在游戏期待榜的16位左右，但由于跟大家见面的都是期待度前十位的游戏，所以嘛……

| GBA | 厂商：BANPRESTO | 发售日：2003.8.8 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：SLG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

## 从继承到焕然一新的改变 多彩的系统在这里公开！

即将在任天堂超强力主机GBA上登场的《超级机器人大战D》可谓是万众瞩目，继承搭载了迄今为止该系列出现过的大量精彩系统，并经过再次的改良，引入了更为众多的新要素，而且不用多久本作就将在火热的暑期堂堂登场了！！

除了经典而新颖的系统以外，游戏本身的操作步骤也变得更加简便易行。比如从GBA上的前几作（《超级机器人大战R》、《超级机器人大战OG》）起就开始加入的战斗画面取消及随时存储的功能，并且更为简便的地图信息显示也令人耳目一新，真希望今后的系列也能像该作一样加入各种各样的新东西啊！

## 援护行动中

在攻击临接的机体时，持续两次攻击的“援护攻击”及代替同伴承受敌人的攻击的“援护防御”，这个熟悉的“援护行动”系统仍然健在。虽然在执行“援护行动”时“援护攻击”和“援护防御”是两个必不可少的特殊技能，但是只要使用和OG一样的“机师养成”系统，不管是谁都可以拥有这些特殊技能，这一点大家尽管放心吧。而且在这次的新作中，还会出现某些执行援护攻击的机体使用特定武器改变对方机师参数的情况！只要活用这些能力，战斗就会向着对自己有利的方向进行！






↑在战斗选项画面中，玩家当然也可以选择是否开关战斗画面。

### 战斗画面取消也可实现！

## 使用超强力的合体攻击消灭敌人！！

“合体攻击”是指由复数的机体参与攻击，共同使出超强力一击的究极必杀技。只要在满足发动条件后，参与合体攻击的机体站在合体技发动者周围八格范围内就可实现合体攻击，这次除了追加了不少新的合体攻击以外，更强化了已有合体攻击的动画，画面更加华丽并充满魄力！！而且，本作中合体攻击后也可以进行援护攻击！合体攻击与援护攻击的连携将是该系列中当之无愧的最强超必杀技！！

### 麦克斯和米莉亚的夫妻合体技




↑麦克斯和米莉亚的合体攻击！这对夫妇的爱之力无穷啊！！

### D战斗部队最强合体攻击阵型




↑在金龙队长的率领下金刚钻部队展开合体攻击扑向敌人！

### 三把魔神之剑合体连斩




↑3架魔神合力攻击敌人！力量一定相当惊人吧.

### αβγ攻击




↑玩家可以让3架战机做出强力的合体攻击！

### W浮游炮




↑ν高达和量产型ν高达的合力一击！量产型ν高达的机师是夏亚吗！？




↑BOSS也将登场，不过这个合体攻击是？




↑火焰乐队的合体攻击“HOLY LONELY LIGHT”！不知道效果到底如何！？




↑这个战斗配乐是一首怎样的曲子呢！？

### HOLY LONELY LIGHT

↓把机体的头打向敌人？这招真是太……厉害了！




### BOSS本垒打




### 在本垒打后接着追击敌人！

## 援护攻击



←阿姆罗援护夏亚的攻击，这一幕不知要让多少人感动落泪。



高声唱着歌追击敌人!?

## 很完美的防御!!





←使用援护防御救助HP较少的同伴！这是相当重要的一点。

## 援护防御

# 这就是机体特殊能力!!

## 装甲值下降了!





↑一援护攻击时选择"硫酸旋风"就可以降低敌人的装甲值了！很好用的样子!

## 移动力下降了!



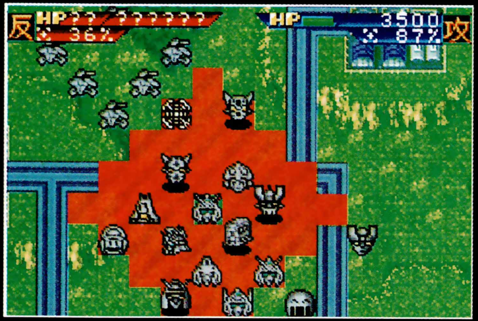
↑一使用MOBIDIC ANCHOR锁住敌人，降低对手的移动力!



## 停止对手行动!!

# 加入的新要素……!!

## 这次的机战最新作变得更为简单明了!



←注意看画面的上方！这次，除了现实锁定敌人的攻击游标以外屏幕上还会显示出命中、回避率，真是太方便了!



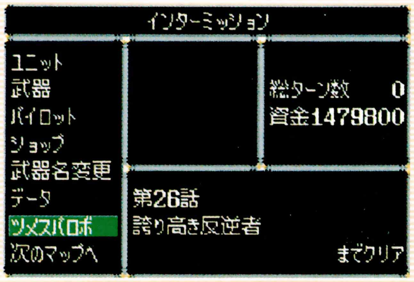

←游戏中当然也会有出击准备画面了，好好整备吧。



↑在系统设定画面中，居然还有单手操作的设定！真是出人意料的发现呀!

# 有趣的小游戏"ツメスパロボ"!!

本作中还搭载了迷你游戏"ツメスパロボ"（下机战）！玩家要按照提示条件顺利通关，而整个游戏就像是在下日本将棋一样。如果顺利过关是否能得到什么好东西呢！?

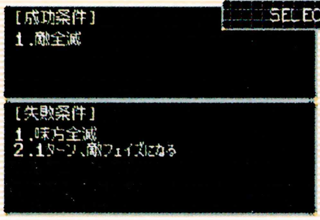



←在游戏的间断画面的选项中可以看到"ツメスパロボ"，在这个模式下，玩家还可以改变武器的名称。

## 游戏关卡的选择!



→这就是游戏关卡的选择画面！而且可玩的场景还会随着游戏的进行而不断增多!



## 条件的把握!

←首先要确认过关条件，是否能够顺利过关呢?

# 再也不用躲避敌人的子弹而是将其击落!

游戏和前作一样有各种对战斗有利的特殊技能，而同样的是可以给机师加上或取消这些特殊技能。下面我们就为大家介绍一下新技能——"击落"。该技只要拥有"击落"这个特殊技能的驾驶员乘坐上持枪的机体就可以发动了。一旦发动这个技能，就可以直接击落敌人的实弹兵器使其无效化。这个迄今为止在系列中从未出现过的新技能确实是相当的强劲。只要有了这个特殊技能，不管对手是谁，只要是实弹都可以一概"击落"。估计原作动画中的各个天才驾驶员们一定会拥有这个新技能的。

←拖列斯阁下也将驾驶多鲁杰斯II登场，敌人？仲间？





←发挥王牌特技，把所有敌弹尽数击落吧。

## 敌方实弹算什么!!



↑macross7的舰长麦克斯驾驶着最强的VF-22S Sturmvogel变形战斗机投入战斗！就算是面对统合军的王牌机师也可毫不费力的将对方射来的弹药击落。

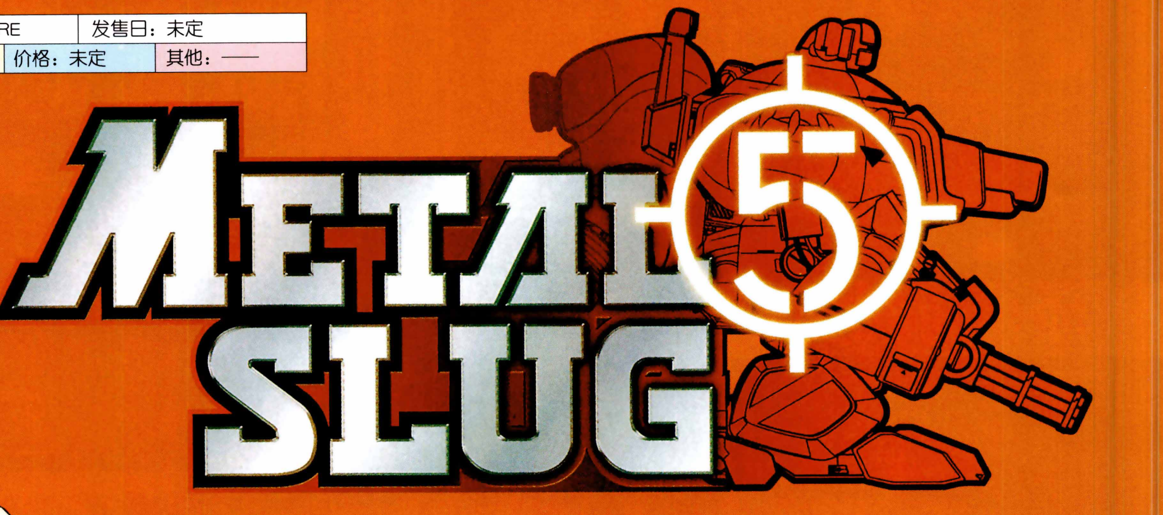
# 现在出阵!!



↑一切准备好后游戏就可以正式开始了！相信不管是难度怎样的一关大家都一定能够享受到其中的乐趣！！

# 让人感到激战即将来临的众多兵器出现！

| ARC | 厂商：PLAYMORE | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |



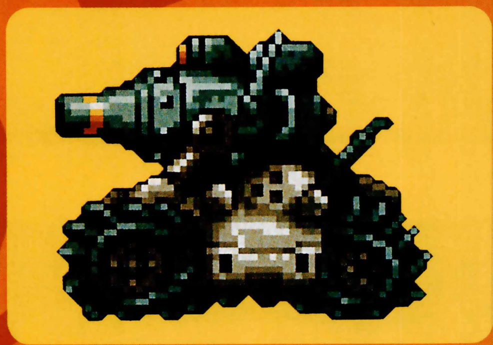

**虽然大家已经从各种渠道了解了不少关于该作的情报，不过这次我们要为大家介绍的是4个新的敌人。让我们一起走进新面孔所演绎的新战斗中，通过图文来预想一下敌人的攻击方式吧！**

## 敌人的战斗力逐渐明朗化

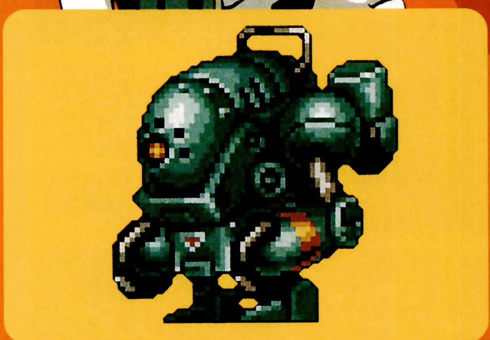
从剧情来看，我们可以知道敌人的新兵器是根据正规军的资料开发出来的。下面，我们就来认识一下与METAL SLUG相似的兵器，拥有最精锐装备的几个新的机体吧。不管是哪种敌机，都有着和我方同等甚至更高的优秀性能，实力不容小瞧……。而且，左下方的敌军机器人连正规军的数据库中也没有。这次的游戏中会出现很多两足步行战车，它们的行动和攻击方法多种多样。




**利用了从正规军泄漏的机密**
**敌人的兵器再次大幅进化!!**
**战斗能力完全是个未知数。**



全部由合金锻造的车体，搭载了新型炮塔的敌方超级兵器。由于上方没有装备巴尔干炮，所以惟一的主炮应该是按照抛物线路线攻击的加农炮，不过也有种可能就是还可以装备破甲弹发射高速的炮弹。看来，这种机体更适合于远距离作战。

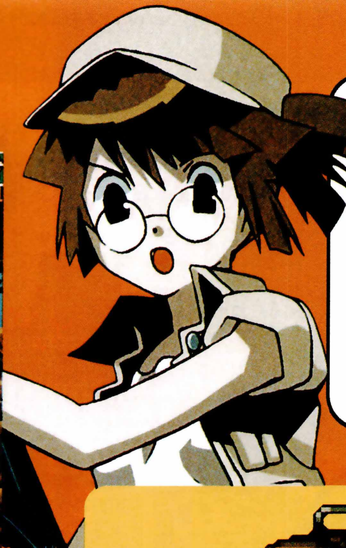


类似于活动装甲的2足步行型敌军机器人。虽然在地上的行走速度迟缓，但是它可以利用后背的火箭喷射器跳起来一口气到达目的地。另外，从厚厚的装甲中发出的攻击也很引人注目。它可以使出雷射光及其巴尔干炮等攻击，估计就算使出火焰喷射等也不是不可能的。2个爪子打开后又能发挥出怎样的攻击呢？破坏了后面后该机能够搭乘也是个问题。由于该机体惊人的跳跃力，所以可以轻易到达战斗地区的最高点，那么这是否意味着只要夺取了敌人的座机我方也可以在复杂的地形下立于不败之地呢。



# 在仓库里遭遇一架敌机!!
# 就这样成为它的食物吗？决不!

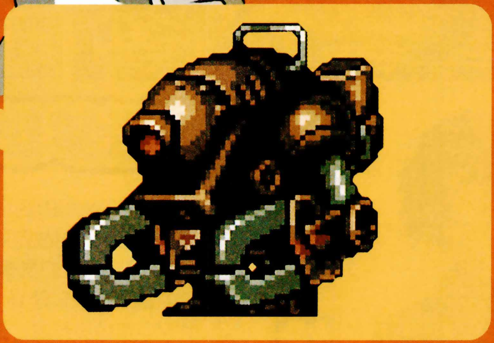


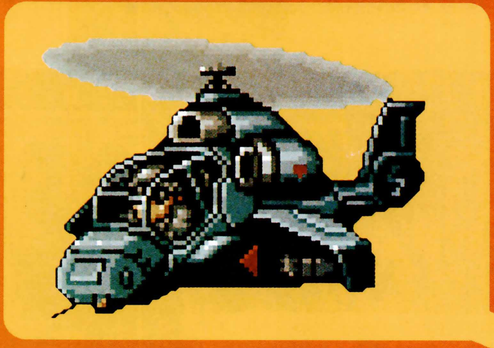
**菲欧的报告**

我看见了！面前这个奇怪的棕红色敌人的头上，还有一只红色的大眼睛。看起来和Level Armour很像，不过手部大得惊人。它从台阶上慢慢下来了，我的心脏也跟着扑通扑通的跳个不停！不过……它好像只会走啊～。虽然这家伙看起来很庞大，不过同时也很容易打中它，说不定它只是个纸老虎？和我一起的马尔科在哪？他难道无视这个机器人继续前进了吗？

# 他们感觉到了……



虽然和前一页我们介绍的那个敌人很相似，不过最大的区别就是中央的炮膛换成了镜头。特别是那双铁爪好像完全就是曾在施工场地使用的，一看就给人一种“抓”的印象。大概它就是属于那种近距离作战型的对手吧！？



尽管从《合金弹头1》开始对付这个机器就一直使用炸弹和火箭弹，但是从这张图片上看该机体下面还装备了格林机枪。这种武器在对付地面上的人时最为有效，看来大家这次需要小心了。如果遇上一大堆杂兵和该机器一起混合攻击，那还真是难以招架呢。

# 新型兵器的威胁。

这两张画面上的机器尽管属于中型兵器，不过都是以前从未出现过的新类型。还有那些新面孔的敌人，他们的装备应该也有了大幅的提升吧。另外，画面中的倾斜地形也非常引人注目。在这种地形下敌人落下的手榴弹也会成为致命的武器，必须集中注意力小心对付。






**马尔科的报告**

我发现了！“什么啊，还是这个武器啊。对付它的手段多少年前就已经有了，现在要消灭它简直是轻而易举嘛”才刚这么想，就遭到了大型格林机关炮的密集火力攻击！好在子弹只是从我的身边擦过，这回我可知道它的厉害了。不好，对面还有戴着防毒面具的一堆敌人在扔手雷。不过，又没有毒气，这些人为什么还戴着防毒面具呢？难道手雷里……有毒气？不可能，那些武器的作用我几年前早就了如指掌了。还是说怕我们使用毒气？我可不是那种不可救药的坏蛋！！

**现在的开发状况?**

『合金弹头5』现在已经进入了细节制作部分和配置调整的最终阶段。这次的作品中加入了2足步行的V metal slug及机器人系的敌人等等，与以前不尽相同的众多新要素。除了一直支持该系列的玩家以外，本作在制作上也尽可能的考虑到了新玩家。总之，敬请期待吧！（『合金弹头5』开发组）

# THIS IS NOT A MATCH




## SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM




| ARC | 厂商：PLAYMOER | 发售日：2003年7月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：—— | 其他：—— |

## “无限接近梦想的现实”第三次复苏现在决定!!

打破厂商间的高墙，SNK与CAPCOM各自的对战游戏格斗明星之间上演了一场梦幻赛事！《VS》系列中的最新作登场！本作由PLAYMORE负责开发，设定上采用了比历来的格斗游戏更加严肃的世界观，比如永远都是拳与拳相撞的“街霸”系列。由简单的操作、快速的游戏节奏、深奥的游戏概念组合起来的全新游戏系统，一定可以为我们带来一场与其他VS系列截然不同的精彩战斗吧。

### 对白也很精彩……



根据不同的对战组合所有角色在对战前都有各自不同的开场对话。

## SNK、CAPCOM的24名精锐高手在这里集结!!

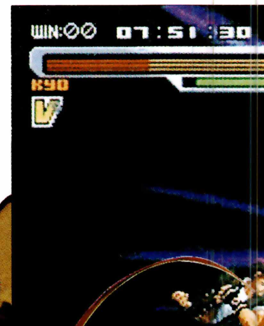









游戏中的登场角色就是下面这24个人，当然首次从《侍魂》中走出的角色也将参战！










## SNK SIDE

# ······ LET'S JOIN THE REAL FIGHTING!!

## 更加容易使用自如的基本操作

操作方法和过去格斗游戏大厂SNK的作品大体相同，采用了1个摇杆和4个按键的标准SNK系格斗按键规格，前转及回避等动作也更加的简单化，搓招也更简易了，本作最后到底能派生出怎样的强力连技呢，就让我们拭目以待吧。



激烈的对决再现！用不了多久，回归1对1对战原点的战斗就将再度苏醒，赶快来享用这场看似浅薄实则深奥的火热战斗大餐吧。



超必杀技及投掷技等历来作品中的出色设定仍然健在。



前紧急回避或者是反击，两种防御取消技在本作中依旧使用。

## 一招逆转！超·超必杀技"EXCEED"

体力槽一旦减少到一定程度，就可以发动EXCEED。在战斗中虽然只能使用一次，但却有着超越超必杀技的惊人威力。



就算体力已经大幅减少，也可以使用EXCEED作最后一搏来扭转整个局势。



## "静"与"动"的威力已发挥 迸射出战斗火花的新系统

使用历代就有的POWER槽及突进攻击等，从彼此互相试探的剑拔弩张一下子转为激烈不可开交的打斗，让人充分领略到由"静"到"动"转变的感觉。

### 储存超杀的能量槽



力量槽分3段，达到满值时就可发动"POWER MAX"！

### GRAND STEP系统





在冲刺的瞬间就转为攻击的激烈比赛现在展开。









# 以系列原点

天使与恶魔、没有羽翼的人类以及所爱的人，为了达成各种各样的欲望，将坚强的意志灌注其中，这里的一切就从《OO》开始……

善恶颠倒的独创世界观，让人体验到全新S · RPG魅力的“黑色细胞”新作即将推出。《OO》以系列原点为基础，为人们描述了一个感人肺腑的曲折故事。下面，我们就通过最新画面简要介绍一下主要角色和游戏系统！



**阿贝尔**

虽然与卡因外貌酷似，但是却有着截然不同的黑色羽翼。一直伺机杀掉卡因，原因不明。

**玛蒂亚**

拥有神奇能力“众神无法窥伺之手”的少女。原本在岛上过安静的生活，但是因为身上的能力而被天使抓走。

**卡因**

本作的主人公。为了心爱的玛蒂亚不惜与天使战斗将生命置之度外，最终因祸得福获得了神奇的白翼。

## BLACK MATRIX OO

BLACK MATRIX ZERO DOUBLE : O

### 黑色细胞 ZERO

| PS | 厂商：NEC | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| | 类型：S · RPG | 价格：6800日元 / 其他：—— |

## CHARACTER 游戏角色



**夜羽**

生活在基波特斯岛上的学识渊博的贤者。虽然从不流露出任何感情，但却对卡因和玛蒂亚敞开了心扉。

**艾克萨尔**

曾经被遥远冲击的领导者瓦尔特斯救了一命，之后也加入了该组织。尽管说话轻浮但却是个聪明善良的少年。

**莉莉斯**

由于身体上浮现出“众神无法窥伺之手”，所以被普罗迪翁教团所抓。一直像崇拜哥哥一样倾慕着艾克萨尔。

**斯蒂安**

开朗活泼的少女，原先作为与恶魔战斗的僧兵为教会工作，在遇到卡因等人后加入了他们的队伍。

**瓦尔特斯**

以天使 · 恶魔 · 人类共存共荣为目标的组织“遥远冲击”的领导者，本身是黑翼族人。

### 面前的是…？



→岛屿地下深处有很多错综复杂的通道，但是这些奇怪通道是由谁出于什么目的建造的还不清楚。

## STORY 游戏故事

在远离大陆的基波特斯岛上，卡因和心爱的玛蒂亚一起过着幸福的生活。但是随着玛蒂亚被恶魔发现，他们平静生活也彻底打破。虽然岛上的教会天使击退了恶魔，但是拥有特殊能力的玛蒂亚却被天使抓走。卡因抱着必死的决心想救回玛蒂亚，但却险些赔上了自己的性命……之后，当卡因苏醒的时候，他已经长出了洁白的羽翼。

### 想念着爱人的我还要不断前行！

# 为舞台的「OO」展现在我们面前！

## GBA版「ZERO」的乐趣加倍！

GAME 游戏




本系列曾在SS和PS2等主机上登场，而这部最新的“OO”则是以GBA版“ZERO”的设定为基础描绘的新故事。各位在PS版“OO”发售前率先领略一下《ZERO》的世界吧，更上一层楼的乐趣令人充满期待！

↑去年发售后成为话题的GBA版，该作沿袭了BP（BLOOD POINT）剑血等的系统，受到玩家高度好评。





**露卡**

自由奔放的女恶魔，为恶魔特有的饥渴感所困扰。在旅途中遇到卡因等人后，对人类产生了兴趣。

**扎伊欧**

守护着被破坏欲望所折磨的露卡的男性恶魔。为了保护露卡可以不惜使用任何手段。

**阿拉[illegible]**

神出鬼没，说话狂妄，经常蛊惑卡因等人，行为异常诡异，令人望而生畏。

**贝伊鲁**

将无翼的人类视为下等生物的顶级天使。虽然把玛蒂亚当作奴隶抓来，但心境却在不知不觉间变化……

**西莉雅**

自从在教会遇到卡因等人后，就决定与大家一起行动。但是，西莉雅身上隐藏的重大秘密到底是什么呢！？






SYSTEM 游戏系统

## 突发事件·自由行动·战斗 在3部流行主机上展开游戏吧

### 以对话形式推进情节 事件



↑游戏中也会插入伙伴与敌人的对话，分支选项是否会影响角色的加入呢？

游戏分成数个章节，每个章节的开头和战斗前后都会插入事件画面。在每个事件中还会出现不同的分支选项，这些选项将决定后面的故事如何发展，对最终结局也有影响。

### 在维罗纳街享受片刻休息 自由活动

事件告一段落后，画面就会切换到可以自由活动的街道。作为故事中心的维罗纳街有广场、酒馆，同时也是秘密组织遥远冲击的根据地，另外还有4个地方可以玩到迷你游戏。



↑玩家可以从画面下方显示的菜单中选择下一步的行动内容，而且还可以进行自由战斗。

### 经过革新之后战斗更具有策略性 战斗

游戏采取了己方和敌人交替行动的回合制战斗。战斗种类分为与情节相关的普通战斗和任意展开的自由战斗两种，不管是哪种战斗都将以一开始显示的胜利条件为最终目标。

**P.P.（PAIN POINT）**

这是要想发挥出武器的潜在能力和魔法所必须借助的媒体。




**根据生物钟每个角色也将发生变化！**

每个个体都拥有固定的生物钟。画面右上方的时钟指向高峰状态时可以暂时提升力量，在战斗中非常有用。

潜在



↑潜在是一种与魔法效果相似的必杀技，有辅助攻击和回复技等众多有利于战况的招数。



召唤神兽

魔法





**赶快使出3种特殊攻击！**

在“OO”中玩家可以利用一种叫做PAINRING的特殊道具使出召唤魔法！以召唤魔法呼唤来的神兽会暂时驻留在战场上，并赋予每个角色强大的力量。

↑借用神兽之力讨伐敌人！






**继《生化危机·爆发》后，CAPCOM决定面向PS2再推出一款网络游戏，这个游戏的名字就叫做《怪物猎人》。**

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：网络AVG | 价格：未定 | 其他：BB对应 |

# CAPCOM对应网络的游戏新作情报大公开!

在今年5月份美国洛杉矶举行的E3展前几天，CAPCOM在会场附近的饭店举办了一个名为"CAPCOM制作人"的记者发布会，作为一个不参加E3展的神秘游戏亮相，也就是我们这次要为大家介绍的《怪物猎人》。这款游戏既然是作为CAPCOM的秘密武器，那么一定会有令人惊喜的表现。好了，下面就让我们来抢先感受一下这款CAPCOM继《生化危机·爆发》后开发的全新概念网络游戏吧！！



←↓大家通过网络互相认识组成搭档，一起与怪物战斗，这就是《怪物猎人》！！



**和其他的玩家一起合力打倒怪物!**

## "制作总指挥"船水纪孝的评注

从游戏名字上，大家可以知道这是一款扮演猎人打倒怪物的网络游戏。如果硬要给它归类的话应该算是"动作游戏"吧（笑）。但是，游戏的主题并不只是战斗，还有一些轻松和快乐的要素。动作的自由度极高，例如：和伙伴们团结一致打倒强大的敌人。除了旁观别人作战，自己一个人去寻找道具或者欣赏逼真美丽的风景。变化的心情、变化的游戏伙伴，总之我们的目的就是为大家带来许许多多快乐的游戏。相信这款全新的网络游戏会给广大玩家带来不同寻常的体验，请大家期待我们的表现。





←玩家所扮演的角色与食草怪物一起并肩眺望壮阔的风景。我们能在这个世界发现多少惊喜呢……？

**完全是新作的原创游戏!!**

# 在怪物肆虐的世界中展开宏大的冒险

## 制作只属于自己的角色



玩家可以自由设定自己在游戏中的分身的性格、职业和装备等等。在近身战中发挥出极大杀伤力的剑士，可以在远距离的情况下杀伤敌人的枪手，根据选择的不同职业战略上也会发生变化。

↓摆出发射姿势的两个枪手。除了普通的子弹外还可以配备麻醉弹等支援武器。





### 有时与伙伴们一起合力 有时背叛战友



→剑士们手中的剑是用怪物的骨头做成的，身上的铠甲也是敌人的外壳作的。





### 使用强力的武器将敌人一斩两段！

## 形态各异的众多怪物将会登场

为了完成探索的任务，玩家必须要和阻挡在路上的怪物们作战。在这个世界中，生活着数以千计的怪物。它们种类繁多，体型有大有小，性格也有的沉稳有的凶暴，充满了不同的个性。同时，各位玩家之间的关系也和现实中一样充满不同的变数，复杂的人际关系也时刻影响着游戏的进行。





↑→怪物中也有这种像猫一样的人形怪兽。从它懂得使用工具这一点就可以知道它的智商不低。

### 也有体型虽小却很凶暴的怪物!!





→除了攻击性很强的怪物外，也有温和老实的怪物。



↑→翼龙可以算得上是凶暴怪物中的代表。单凭剑士和枪手迎战究竟有多少胜算呢……难道会有特别有效的方法吗?




发售临近
24人的热斗开战在即!!
Not a Match. Struggle!!
SVC CHAOS
SNK vs. CAPCOM

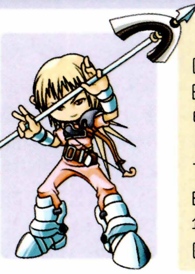
# 编辑点评

7月1日—7月15日

NEW GAME CROSS REVEIEW

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全机种 13部

| 评论人 | GOLD | SILVER | SILVER |
|---|---|---|---|
| 发售日 | 2003年7月11日 | 2003年7月11日 | 2003年7月11日 |
| 游戏 | 超级马里奥A4 | 蚊2 | 流行音乐8 |
| |   |   |   |
| | 机种：GBA 厂商：任天堂 类型：ACT 媒体：卡带 | 机种：PS2 厂商：SCE 类型：ACT 媒体：DVD | 机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD |
| | GBA上的马里奥最新作，和前几作一样都是属于复刻版本，本作移植对象是FC的《超级马里奥兄弟3》，个人认为是2D马里奥游戏的最强作品。 | 题材很新颖的动作游戏，这次的新作在画面上有了一定的提高，感觉难度小了一些，有兴趣的玩家可以去看看本期电软上星川明人的详细攻略。 | 和DDR还有BM并称音乐游戏开山鼻祖的系列最新作，个人感觉除了增加了新的音乐以及一些新模式以外没有什么本质上的变化，属于饭斯专用游戏。 |
| MASCAR  最近太忙，以至于回家不知道该干啥。某晚PERFECT突然给我打电话说要买50000型PS2+BB UNIT，让人感觉到了一种太阳从西边出来的感觉，难道他真的变年轻了，还是传说中的回光返照…… | 这个游戏绝对是一款满分游戏，只不过因为这是一个复刻的冷饭，所以才少了一分。GBA圆满地移植了FC的内容和操作手感，就连获得笛子并且跳关的秘籍也是一模一样。总之这是一款马里奥迷，不，是所有游戏迷都不能错过的动作游戏，希望大家都来一起玩。 | 游戏设计得很新颖，一开始以为自己扮演的是一只坏蚊子，后来听明人介绍才知道这是一只好蚊子。游戏中居然还有分支，而且好像分支的难度还有很大的差别……由于本人最近工作实在是太忙，这样的"高难度"游戏还是等以后再说吧。 | 一直都对KONAMI的音乐游戏感觉很好，流行音乐系列算是这些按键游戏中难度比较低的一个，游戏中的曲子大多都是卡通风格的。这个8代其实也算不上最新的，街机9代好像已经出了。现在最大的问题就是买不到专用控制器，游戏的魅力下降了80%…… |
| 星尘大海  随着机战D的发卖日临近，期待度不断高涨，随着战斗细节不断的披露，眼镜厂再次告诉广大玩家，最新作"以神之名制造，汝等无罪"……《相逢在宇宙》期待中，预告动画已看47遍，还差53遍圆满…… | 转眼间马里奥系列已出到第四作了，在佩服该系列高素质制作水准的同时，还必须说的就是任天堂的暑期抢钱计划非常成功，在闲暇的时候拿出掌机来挑战几关简直是莫大的享受，没有RPG的繁琐，没有FTG的紧张，没有SLG的多虑，这就是马里奥系列的优势。 | 以夏天的蚊子为卖点的游戏，在我国这个蚊子横行的国度真的是很值得一玩啊，两种不同口音的蚊子以非常猥琐的方式吸血完成任务，本作继承了前作的动作要素和诙谐风格，在每个细节上都不忘搞笑，那么，在这个夏天就在蚊子的叮咬下快乐的玩一玩《蚊子》吧。 | 作为音乐游戏，来自街机的本作品质的确优良，大量的乐曲绝对可以吸引玩家不断地玩下去，不过本作纯粹的以手柄操作确实是没有一点感觉，所以要体会该作还得寻找专业的对应控制器，在音乐游戏热潮不断消退的现在，没有太多玩家拥有这样的热情吧？ |
| K1  终于在第一时间买到了樱大战炽热之血的中文版，无意中得知了这次汉化的人员居然不是台湾人而是国内曾经汉化过SW3的FANS，一开始还真不敢相信，与其中一人聊了聊后才知道这是真的…… | 原本是SFC平台的，不，应该说是游戏史上超级的动作游戏，这次与《水管工》捆绑在一起移植到了GBA平台。本游戏的移植度之高令人惊叹，并且是最经典的《超级马里奥3》，画面与音乐的水平大大提高，并且支持双人交替游戏，同乐性大幅UP。 | 硬是被明人归以"飞行模拟游戏"之类的动作游戏，玩家要操纵一只蚊子去四处吸血兼治病救人，这样的设定的游戏全世界也只有两个，另一个就是《蚊1》。制作水平还是不错的，而且飞来飞去也不会给玩家头昏的感觉，且游戏中的笑料不比《半熟英雄》少。 | 出色的音乐游戏大系的续作，听说本作中还有收录《合金装备2》的那首"主旋律"，不过本人对音乐游戏实在是苦手，在最简单的模式下已经手忙脚乱+头脑混乱了，看来有空要补下课了。虽然没有什么音乐细胞，但是不得不承认，这个游戏的音乐实在是很不错~ |
| 星川明人  《半熟》弱潮还没有退去，据相熟BOSS称目前大热买，不过这些和明人没有什么关系的……《机战D》发售日渐近，编辑部"高达三人众"（总帅、星辰、白痴明人）大期待中，就差整日当街呼唤了…… | 又是炒冷饭的游戏，不过这个炒的着实出色！画面、音乐之类比SFC版提高了很多，而且打起来似乎更加流畅，双人模式下的切换角色游戏更是增加了与友人同乐的游戏性。而与其一同收录的《水管工》的质量同样使人满意，整体水平相当出色！本期强烈推荐！ | 又是一款恶搞的游戏，不过发售的似乎有些不是时候，偏偏《半熟》正在熟的时候，销量自然也就差些了，不过仍是款不错的游戏。本作中增加了美国蚊子的路线，两条路线只有剧情和难度的差异。新出现的SSS实在很累人，血吸的好费劲不说还容易被打死…… | 极其出色的音乐游戏……天啊，都8了。本作增加了很多的新曲子，还有《ZOE》之类的KONAMI近期游戏主题曲被收录其中，据说还有《MGS》的主旋律，似乎这是偷懒与回顾的经典组合。难度方面就不评论了，对于明人这白痴而言打音乐游戏的都是达人。 |

SILVER

## 2003年7月17日

## 洛克人X7



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

洛克人系列游戏最新作，本作虽然是正统动作游戏，但场景和人物都变成了多边形，老一些的洛克人玩家可能会不适应。

由于本作推出的时候已经临近截稿，偶并没有深入进行研究，只是看着K1在进行痛苦的攻略，好在他发挥了底力，攻略得以顺利完成。不过通过看K1玩，觉得这次的洛克人感觉有些不伦不类，并不能算是3D动作游戏的精品，这可能是游戏转型的结果吧。

经过3D化的洛克人首次登场PS2，开场的CG加演算给人全新的感觉，在动作游戏不再受宠的今天，不得不佩服CAPCOM的勇气，是ROCKMAN FAN的支持一下吧，保留下来的2D射击感觉非常好，难度虽不能和系列其它作品相比，但新手依旧止步。

实在对这个游戏恨之入骨，因为只有两天半的时间来做攻略……个人感觉画面音乐方面什么的虽然得到了强化，但是并没有想象的那么出色，新增加的角色的特殊能力比较有研究价值，至于游戏的爽快感则是大不如从前了，不过已经算是不错的游戏了。

经典的动作游戏终于上市了，但却没有想象中的一般出色，2D与3D场景分割开来，以往的流畅已然不复存在。新增加的角色AXL有复制的特殊能力，可以变成敌人的样子并利用敌人的能力战斗或通过特殊地形，这个设定还是满不错的。总之，较前几作差些。

## 2003年7月11日

## 模拟人生




机种：XB
厂商：EA
类型：SLG
媒体：DVD

PC上面的著名游戏XBOX移植版，PC版曾长期占据美国的排行榜，莱茵总帅是此游戏的忠实饭斯，有兴趣的玩家可以试试。

早先在PC上就对这类游戏不感兴趣，觉得与其像这样整天在家中不知道该干啥好，倒不如放下手柄出去体验一下大自然的魅力。这种游戏恐怕对于那些真正意义上的“闲人”有着无限的吸引力，但是对于现在头脑高度超负荷的本人来说，还是敬而远之为上。

被评为最受欢迎的个人PC游戏现在正式移师XBOX，由于这种没有难度移植，所以游戏的高素质被非常圆满的保留了，在虚拟的世界中组建自己的家庭，创造自己的生活，实现现实中不可能达到的人生，一切就是模拟人生的真谛，推荐给渴望新生活的玩家。

又是一款电脑平台移植来的游戏，不过这款游戏的移植水平还是比较高的，画面啦音乐啦都有了很大的提高，不过就是操纵起来没有PC的鼠标那么方便，不过也算还说的过去，另外就是增加了新的家具以及新的BUG……个人认为后面这个增加的很没意义。

这次移植到XBOX平台就是这款当年轰动PC游戏界的《模拟人生》，在游戏中玩家可以完全自由地选择自己所喜欢的生活方式或者职业等等等等。这次的移植总的来说还算是比较成功的，保留了原作的感觉，但是有些细节的部分却没有PC版表现的出色。

## 2003年7月13日

## 超人 钢铁巨人




机种：XB
厂商：ATARI
类型：ACT
媒体：DVD

美国的经典动作英雄现在登上了游戏舞台，和其它的诸如蝙蝠侠等动作游戏一样，整体素质很一般，非超级饭斯勿碰。

MASCAR一直就对此类英雄动作游戏没啥好印象，超人这个题材好像是上个世纪的事情了，头一次在电影院看超人电影还是小学的事情。至于头一次玩超人游戏，应该就是前几天的事情吧，这个游戏实在是没啥优点，心中对超人的怀念在玩过后顿时烟消云散。

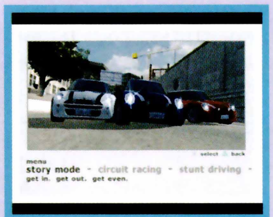
从游戏的开始就感觉怪怪的《超人》系列作品，在通过了前几话后才发现了原因，在这个被设定为未来的科幻世界里，超人的一些伎俩变得全然无味了，点评组一致认为在这样的世界超人是否还有存在必要，游戏手感一般，画面一般，剧情一般，所以评分一般……

发行在XBOX平台的动作游戏，主角就是那个换装狂男“超人”。游戏制作得是很不错，但是在天上飞的时候很容易晕的感觉，但是似乎只有我有这种感觉，这是为什么？战斗的部分爽快感显得有些不足，加上晕头转向（本人）的飞行，实在是无福消受啊……

又是一款以超人为题材的动作游戏，不过幸好没有PS2上的那个那么惨，整体的感觉还是很不错的，飞行的感觉做的也很到位，不过有些地方比较容易晕。想起来，明人当初还看过一本叫做《人与超人》的心理学方面的书，不过只看了一半……超人的那半……

## 2003年7月14日

## 意大利人的职业




机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：RAC
媒体：DVD

名字很奇怪的游戏，是一款类似GTA的赛车游戏，游戏中有大量的任务等着你完成，画面一般，有兴趣的可以试试看。

现在游戏厂商都挺喜欢模仿的，不过这种仿效GTA的游戏未免也太多了点。这个游戏名字就比较特别，玩起来更是让人觉得有些摸不到头脑。由于偶现在是两线作战，所以这样的游戏大家还是去自己试试吧，说不定会有令人惊喜的效果。

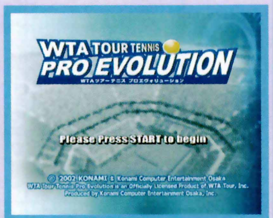
由于非常讨厌描写社会阴暗面的游戏，所以对该作一开始就好感度不高，虽然本作仅仅表现了黑社会的街头飙车而已，不过就游戏的制作面来讲，本作还是值得速度狂们研究一下的，画面较流畅，还有永远在前方挑衅你的对手，真的车手、玩家别碰该作，易学坏。

又是描写非法飚车的游戏，速度感很出众，个人认为与《山脊赛车》系列有的一拼，不过不知道为什么，本人就是对这类游戏带有些许的抗拒心理，也很少会花大量时间去玩这些游戏，但是不能否认这款游戏的成功之处，如果连接性好些的话游戏会更出色的。

描写黑帮的飚车游戏，游戏的形式有些类似《GTA》，不过完全以飚车贯穿游戏，而根据任务的不同车的种类也有所不同。游戏中的速度感表现的相当出色，不过操作感却是一般，另外就是游戏中玩家永远也看不到自己的车速是多少，为什么不做表盘呢？

## 不详

## 女子职业网球 进化版




机种：XB
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

各方面都不错的网球游戏，不过可能是由于比赛选手均为女子，游戏中感觉球的速度比较慢，给人一种有劲没处使的感觉。

本人对于网球游戏还算是很有兴趣吧，以前对于SEGA的VR网球系列一直印象很好。这次善于制作足球游戏的KONAMI在XBOX上推出的这个女子网球，总的来说中等偏上吧，不过击球的力度小了点，这对于本人这种“力量”型选手来说，感觉比较沉闷。

提起KONAMI的体育游戏，一堆人会想到实况，不过作为网球游戏的本作也相当不俗，相对极品的VR网球来讲，除了击球感觉稍缺力度（女子网球？）外，画面也只是停留在一般的水准，但在PS2本就不多的网球游戏里，本作还是非常值得大家一玩的，休闲推荐。

客观的来讲，不能因为是KONAMI的游戏就放水，好就是好，差就是差，就像这款网球游戏一般，制作的实在是很难令人接受，角色动作生硬，画面的表现也十分含糊，完全找不到一丝打网球的感觉，要不是因为游戏中很多方面的平衡性拿捏的准，给它个3分。

KONAMI的体育游戏……不管是哪个公司的，反正明人对体育游戏就是不在行，在经过长达2小时的折磨后总算是有了些初步的感受。首先，虽然游戏中不会有过于突出的方面，也就是整体平衡性掌握的很好。其次，请参见其他编辑的点评，明人死不足惜……

SILVER

## 世界司诺克冠军赛2003

不详



机种：PS2
厂商：CODEMASTERS
类型：SPG
媒体：DVD

以世界上流行的司诺克台球为内容的竞技游戏，游戏中出现的选手都是目前现役的著名球员，喜欢台球的玩家不能错过。

本人上学的时候是个好孩子，吃喝嫖赌抽一窍不通，所以对于台球这种东西认识得比较晚，平时看看台球比赛还可以，但要是让我自己打……还是去足球场上练射门吧。这个台球游戏给我最大的感觉就是球做的很真实，还有就是那些如雷贯耳的巨星，别的就没啥了。

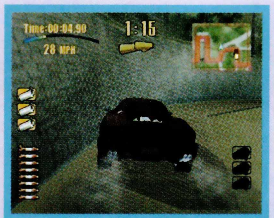
非常有意思的斯诺克游戏，CPU的水平被设定的恰到好处，在没有条件的情况下就拿起手柄和CPU一战吧，PS2上鲜有这样的桌球模拟类游戏，在冠军赛中取得胜利的感觉绝非现实中所能体会，闲暇时与朋友们对战一把也是乐趣多多，近期较好的小品级游戏。

虽然本人对台球游戏（包括自己打台球）向来毫无兴趣，但是在众人的游说之下居然提起了有限的那么一点兴趣进行游戏。在游戏中玩家可以从多个角度切换来观察台面，比较方便。各种杆法的运用应该是首先需要学习的吧，不如去打《樱大战》中文版~

家用机平台上很少见的台球类游戏，而且是制作得比较出色的台球游戏。游戏的模拟度相当高，也就是说完全抓住了打台球的感觉，各种杆法完全被收录，不过同样也一定程度地限制了表演杆的发挥，喜欢耍酷打花杆的玩家这次要老实些了。

## WRECKLESS

不详



机种：PS2
厂商：ACTIVISION
类型：ACT
媒体：DVD

一款各方面素质都很一般的动作游戏，画面过于灰暗，人物角色看不清脸，看上去打得挺热闹，实际一玩就没啥兴趣了。

这两天一直在想，是不是由于自己前一段工作比较忙，脑子变迟钝了？因为这个游戏我玩了半天也没搞明白要干啥。以后在编辑点评的选材中，一定要避免出现这种动作游戏，至于游戏本身，大家自己看看吧，因为大家现在肯定都比我聪明。

试玩本作时的首个感觉就是该作的读盘时间够慢，虽然ACTIVISION其实已较用心制作该游戏了，但是不幸的是庸俗的类演算CG和奇怪的系统设定影响了很多人的兴趣，游戏中角色也表现的较模式框架化，所以不是该作厂商FANS的玩家在选择时要谨慎小心了。

感觉上有些像是赛车版+暴力版的警察抓小偷，画面是有够混乱的了，游戏中有个模仿《黑客帝国》的时间系统，一但开启就要硬挺着等时间结束，不知道这样的设定有何用意。此外，游戏的CG水平让本人想起了PS时代初期的几款游戏的CG。

莫名其妙的游戏，这个“莫名其妙”并不是说游戏内容，而是游戏质量差的莫名其妙。这个玩意是以各种古怪警车执行任务的游戏，画面普通，效果庸俗，而且毫无操作感可言，想模仿《GTA》却只是在那里努力降低游戏性。追加：特别警告！金钱是宝贵的……

## ENERGY AIRFORCE

不详



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：STG
媒体：DVD

PS2上早期的一个飞行模拟游戏，画面操作各方面都还说得过去，值得一玩，否则就不会推出新作了（详见本期电软新作游戏情报）。

一直以来，飞行模拟游戏本人只能玩NAMCO的皇牌空战系列，别的也试过，听了明人的推荐还买了PC的飞空之舞正版，结果不知为啥不能运行。这个TAITO的游戏实在是看不出有什么特点，只有星川明人在认真地玩，大家就相信明人一次吧。

TAITO做的相当用心的一款战机模拟游戏，在游戏开始时的几个资格认证关卡很是熬人，游戏中要求的任务也具有一定的难度，需要多次挑战，很有考验耐心和技术的意思，本作的登场机体较少（难道全是隐藏？）所以对某机战有特殊偏好的玩家就要小心了……

写实类的飞行模拟游戏，据明人称游戏的难度不低，然后挑战了一下，开机1分钟，进入游戏1分钟，30秒后坠地。实在是没有福气享受这种游戏，光是飞行就头昏眼花了，更不用说还要打掉敌人，不知道明人平时都是怎么练习这些游戏的……啊，他又在笑了。

与《飞空之舞》类似的写实类飞行模拟游戏，在正式开始任务前要考取飞行执照，并且级级上升。游戏的侧重点在于任务的执行，所以可选择的机体并不是很多。鉴于游戏难度相对较高，仅建议《空舞》系列的玩家挑战，其他玩家请视自身情况而定~

## 山脊赛车5

2000年3月4日



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：RAC
媒体：CD

与PS2主机一起首发的赛车游戏，在当时对PS2机能还没有完全掌握的情况下，这款以画面见长的游戏确实引起了不小的轰动。

继街霸EX3后，又一个经典被我们从编辑部中挖了出来。对于这个游戏，本人感觉最强的就是她的BGM，以至于曾花高价购买了原版游戏原声CD。至于画面，直到现在还能给人很大的震撼力。不要讨论操作性以及锯齿问题，自己喜欢就好，继续挖光盘中……

到处都残留有PS时代影子的正统第五作山脊赛车，以CDROM为载体的PS2游戏现在看来确实是颇不值，不过就现在来看，本作强烈的速度感和极佳的手感居然依然让人上手就欲罢不能，NAMCO制作赛车游戏的水准不可不谓高，在续作发卖前推荐热身使用。

为什么这期会有这么多不擅长的游戏要评论的，硬着头皮跑了1个小时左右，之后发誓一生都不去考驾照。游戏的速度感十分夸张，不知道现实中车子开起来后是不是也是这样的感觉……如果是的话，那些司机叔叔真是厉害。再次发誓：一生都不去考驾驶执照。

它与《GT》系列之间的差别就如《皇牌空战》与《飞空之舞》之间的差别，前者注重爽快，后者注重于真实。所以打《山脊》就是为了感受那种出色的速度感，不必抱怨操作不真实之类的。另：《山脊赛车-进化-》大期待中，不过不知道什么时候会发售……

## 格斗之王2002

2003年6月19日



机种：DC
厂商：PLAYMORE
类型：FTG
媒体：CD

街机KOF系列的最新移植作品，由于街机早在1年前就已经登场，所以本作的吸引力非常有限，不过对于DC玩家是个好消息。

要不是看到街机版在日本大受欢迎，要不是自己玩过后还有点格斗的感觉，这个DC版得分应该不会超过3分。就算你是移植度100%，那移植的时间是不是也太长了呢？一年前的游戏加上十几年前的街机基板，这样的标准冷饭还是给DC+KOF饭斯吧。

作为KOF系列在家用主机上的最新作确实让国内的玩家们大兴奋，这样一来尘封多时的DC终于有再运作的可能了，作为一款能让玩家们回忆起美好过去的游戏，我们也不能再对游戏素质多做什么要求了，对KOF系列还有感情的玩家们就支持一下吧，推荐！！

重新回归的KOF系列新作，不过不知道为什么都这个时候了还要移植到DC平台。整体来看，游戏的移植度还是很高的，虽然没有增加什么新要素，但是仍然保留了街机的感觉，不过读盘时间有些烦人。说起来，已经好久没有打了，是不是应该抽空再练习一下了……

对于DC的现状而言，不用期待这个游戏有如何的销量了，但是近几年一直在强调回归的开发小组（其实就是SNK原班人马）以及玩家而言，这作的确是给人了很好的感觉，攻击判定稳定，BUG不多，而且没有什么援护出来捣乱，感觉就像是《98》那部最完美的《KOF》。

PLAYSTATION2

# 三国志战记2

## 深入研究

| PS2 | 厂商：KOEI | 发售日：2003年6月28日 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：—— |





作者：LIGHT（光明·Shining）

## 道具一览

| 道具名称 | 效果 | 道具名称 | 效果 | 道具名称 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 吴子 | 特性－支援 | 六韬 | 特性－策士 | 史记 | 统率+20 |
| 荀子 | 特性－功名 | 司马法 | 特性－名将 | 山海经 | 智谋+5 |
| 老子 | 特性－英雄 | 孟德新书 | 特性－奸雄 | 魏缭子 | 智谋+10 |
| 墨子 | 特性－铁壁 | 黄石公三略 | 特性－奸才 | 太平要术书 | 智谋+15 |
| 韩非子 | 特性－舌锋 | 孙子用策篇 | 特性－工作 | 遁甲天书 | 智谋+20 |
| 玉玺 | 特性－德望 | 列仙传 | 特性－先见 | 青钢剑 | 武艺+10 |
| 刎劲爵 | 特性－心交 | 刺客列传 | 特性－不屈 | 七星宝刀 | 武艺+20 |
| 战国策 | 特性－外交 | 汉书卫青传 | 特性－殊勋 | 金象嵌壶 | 武将成长时统率+1 |
| 四神镜 | 特性－反攻 | 伍子胥列传 | 特性－激情 | 龙之方壶 | 武将成长时统率+2 |
| 汗血马 | 特性－神速 | 汉书李广传 | 特性－殊勋 | 长信宫灯 | 武将成长时智谋+1 |
| 三尖刀 | 特性－暴威 | 便宜十六策 | 特性－冷静沉着 | 铜雀 | 武将成长时智谋+2 |
| 大斧 | 特性－暴虐 | 青囊书 | 特殊命令－回复 | 羽扇 | 武将成长时智谋+3 |
| 双铁戟 | 特性－武神 | 诗经 | 特殊命令－诱引 | 玉龙纹壁 | 武将成长时武艺+1 |
| 雌雄双剑 | 特性－神技 | 易经 | 特殊命令－混战 | 神兽砚 | 武将成长时武艺+2 |
| 五把宝刀 | 特性－勇猛 | 书经 | 特殊命令－突进 | 何氏壁 | 武将成长时武艺+3 |
| 蛇矛 | 特性－霸王 | 治论 | 统率+5 | 真.孙子 | 特殊战法－真孙子 |
| 偃月刀 | 特性－一骑当千 | 论语集解 | 统率+10 | 河川兵术书 | 川、浅濑移动不受限制 |
| 方天戟 | 特性－万人敌 | 春秋左氏传 | 统率+15 | 山岳兵术书 | 山岳、丘移动不受限制 |

## 友义战法一览

1.只能在连锁途中发动；
2.基本上都是友好武将组合；
3.一场战斗中同一武将不能发动2次友义战法。

| 战法名称 | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|
| 双武连击 | 己方两名友好武将夹击敌将 | 己方两部队攻击，但并不会和夹击一样造成敌军移动 |
| 莫逆援护 | 两名友好武将同方向一列 | 效果和援护相同，但不会增加战意 |
| 王佐 | 曹操和郭嘉同方向一列（不挨在一起也行） | 正面2格敌部队战意-10，战法回复 |
| 伯仲 | 孙策和孙权同方向一列 | 己方全员战意+10，战法回复 |
| 武人血统 | 吕布和吕玲绮同方向一列 | 攻击面前的敌人，战法回复 |
| 三连破阵 | 己方三名友好武将包围敌将 | 己方三部队攻击 |
| 桃园结义 | 刘关张同方向一列（不挨在一起也行） | 己方三部队攻击 |






### 莫逆援护·双武连击（例举）

刘备&诸葛亮
刘备&张飞
刘备&魏延
诸葛亮&庞统
关羽&关平
关羽&张飞
张飞&马超
张飞&张苞
马超&马岱
黄忠&法正
姜维&费祎
关平&刘封
曹操&典韦
曹操&许褚
曹操&郭嘉
曹操&徐晃
夏侯淳&夏侯渊
孙策&孙权
孙权&孙尚香
孙权&周泰
孙权&甘宁
陆逊&徐盛
吕布&陈宫
吕布&高顺
吕布&吕玲绮
吕玲绮&高顺

### 三连破阵（例举）

曹操&夏侯淳&典韦
夏侯淳&夏侯渊&典韦
刘备&关羽&赵云
刘备&关羽&徐庶
刘备&张飞&赵云
刘备&诸葛亮&徐庶
刘备&马超&魏延
诸葛亮&庞统&赵云
关羽&张飞&关平
孙策&周瑜&太史慈
吕布&陈宫&高顺
吕布&吕玲绮&陈宫



HOW TO WIN
游戏研究所
SANGOKUSHI SENKI 2
PS2

## 人物特性

每名武将都有其人物特性，达到一定条件就可以发动，对战斗的影响很大。

| 特性 | 条件 | 效果 |
|---|---|---|
| 奸雄 | 战意80以上 | 智谋、统率战法100%成功 |
| 英雄 | 战意80以上 | 统率战法100%成功 |
| 霸王 | 战意80以上 | 战法成功率30%上升，攻击防御120% |
| 万人敌 | 战意80以上 | 武艺战法100%成功 |
| 策士 | 战意80以上 | 智谋战法100%成功 |
| 一骑当千 | 战意80以上 | 攻击力120% |
| 铁壁 | 战意80以上 | 防御力120% |
| 神弓 | 战意80以上 | 弓攻击力120% 弓系战法成功率30%上升 |
| 鬼谋 | 战意80以上 | 使用的第一个战法使敌人混乱 |
| 神速 | 战意80以上 | 森，川、山地形障碍无视 |
| 支援 | 己方部队邻接 | 攻击力20%上升 |
| 不屈 | 兵力半数以下 | 攻击力120% |
| 暴虐 | 敌部队兵数半数以下 | 攻击力120% |
| 激情 | 我方部队被消灭 | 战意20上升，攻击防御120% |
| 奸才 | 使用智谋战法 | 攻击力150% |

| 特性 | 条件 | 效果 |
|---|---|---|
| 功名 | 己方军团长受攻击 | 攻击力120% |
| 殊勋 | —— | 获得武功X2 |
| 外交 | —— | 战略中不作谍报活动的话肯定不会被别国追放 |
| 工作 | —— | 战略中内应之外的工作效果120% |
| 武神 | 战意80以上 | 武艺战法100%成功，攻击力150%，防御力80% |
| 暴威 | 战意80以上 | 邻接的敌方部队战意－5 |
| 心交 | —— | 武将捕获成功率上升 |
| 德望 | 战意80以上 | 邻接的我方部队战意+5 |
| 神技 | 战意80以上 | 战法成功率30%上升 |
| 名将 | 统率战法使用 | 攻击力150% |
| 反攻 | 受通常攻击 | 敌部队伤害X2 |
| 冷静沉着 | 战意80以上 | 不会混乱，“挑拨”无效 |
| 勇猛 | 使用武艺战法 | 攻击力150% |
| 舌锋 | 战意80以上 | 普通攻击造成的战意变化X2 |

### 战斗事件

1.战斗开始时，同一军团中有特定组合的武将存在，可使战意+10。
刘备篇：关羽&张飞&赵云&黄忠&马超
曹操篇：夏侯淳　夏侯渊&曹仁&曹洪
孙策篇：孙策&孙权&孙尚香

2.特定武将战斗中相邻时，会出现「会话」指令。对话后的效果有A、B两种。
A类型（战法回复）
刘备-诸葛亮
关羽-张飞
马超-庞德
曹操-郭嘉
曹操-司马懿
夏侯淳-典韦



吕布-陈宫
吕布-吕玲绮

B类型（战意+10）
刘备-关羽
刘备-张飞
刘备-赵云
刘备-马超
曹操-典韦
曹操-许褚
曹操-夏侯淳
典韦-许褚
吕布-马超（吕布篇外传）
马超-马岱
吕布-高顺

## 月旦评

GAMEOVER或通关后综合评价满足条件，会得到特定人物赠送的道具。

| 等级 | 评价武将 | 条件 | 入手道具 |
|---|---|---|---|
| A | 诸葛亮 | 智谋100 | 十六策 |
| A | 曹操 | 智谋、统率90以上 | 孟德新书 |
| A | 刘备 | 武艺、智谋、统率75以上 | 雌雄双剑 |
| A | 孙策 | 武艺、统率90以上 | 玉玺 |
| B | 关羽 | 武艺90、统率75以上 | 五把宝刀 |
| B | 周瑜 | 武艺75、智谋90以上 | 黄石公三略 |
| B | 司马懿 | 智谋75、统率90以上 | 司马法 |
| C | 吕布 | 武艺75以上，武艺值最高 | 方天戟 |
| C | 郭嘉 | 智谋75以上，智谋值最高 | 六韬 |
| C | 孙权 | 统率75以上，统率值最高 | 老子 |
| D | 张飞 | 武艺50以上，武艺值最高 | 何氏璧 |
| D | 陈宫 | 智谋50以上，智谋值最高 | 羽扇 |
| D | 袁绍 | 统率50以上，统率值最高 | 涂漆之鼎 |
| E | 曹仁 | 武艺、智谋、统率30以上 | 山岳兵术书 |
| F | 刘表 | 序章完成 | 河川兵术书 |
| G | 汉献帝 | GAME OVER | —— |

**补充** 1.五虎将——发生条件：关羽、张飞、赵云、马超、黄忠五人全部加入刘备阵营。●效果:每人武艺+5
2.大酒宴（张飞限定）——发生条件：张飞访问五丈原的仙人庵（刘备篇外传第4话）习得。其他武将则会习得战法“鬼神奋斗”。
●效果:发动条件同“挑拨”，敌方战意下降。

## 曹操篇&各外传~流程、特别褒赏、在野武将说得、入手道具&战法一览

# [曹操本篇]

——三国鼎立之章——

### 第一话 乱世的奸雄

[MOVIE]
●特别褒赏：「诗经」
●会话：陈宫-曹操（战意陈宫+10、曹操-10）

【占城入手战法】
●小沛：离间计

【在野武将说得】
●洛阳：乐进（于禁）
●濮阳：程昱（荀煜）
●定陶：满宠（徐晃）
●陈留：毛介（吕虔or曹仁or于禁）
●鲁：李典（夏侯淳）
●济北：吕虔（满宠or李典）

【入手道具】
●史记：河东仙人庵

【入手战法】
●鬼神奋斗：济南仙人庵

【占领】
●宛：奋斗●洛阳：侧面强袭●济北:打草惊蛇●平阳：落石●鲁：奋斗●齐：散开●合城：犄角●カヒ：单骑驱●河东：迫击扫讨●长安：偃旗息鼓●东莱：挑发●城阳：水计

<下邳之战>
●特别褒赏：战国策
●会话：吕布-典韦（典韦战意+10）

### 第二话 官渡大战

【在野】
●下邳：高顺（魏续or侯成）臧霸（曹操）●小沛：陈宫（魏续or曹操or侯成）●许昌：陈韦（司马懿）●洛阳：董昭（司马懿）

【占领】
●官渡：包围●白马：漠布计

【入手道具】
●遁甲天书：济南仙人庵

【入手战法】
●神仙乱射：潼关仙人庵

<官渡之战>
●特别褒赏：「金象嵌壶」

<乌巢之战>

●特别褒赏：「易经」

【分歧点】

●1.进攻荆州●2.进攻孙权（选择）

## 第三话 第一次东吴远征

【在野】

●寿春：刘晔（满宠or吕虔or郭嘉）
●洛阳：贾达（司马懿）
●汝南：袁术（杨修or陈硅）
● 小沛：陈登（陈硅）

【入手道具】

●汉书卫青传：河东仙人庵

【占领】




●汝南：火矢速射●寿春：后方奇袭●真定：陷井●燕：一齐突击●平原：大督战●晋阳：围魏救赵●濡须口：陷阵突击

<濡须口之战>

●特别褒赏：「孙子用策篇」
●会话：张辽-太史慈(两人战意+10)

## 第四话 长安迎击战

【在野】

●渤海：沮授（许攸or高览）公孙赞（袁术）逢纪（郭图or高览）辛评（郭图or郭嘉）●淳于琼（杨修）王修（孔融or高览）吕翔（吕旷）辛毗（郭图or曹洪）袁谭（吕旷）

【占领】

●平阳：犄角挟击●长安：一齐破阵

【入手道具】

●刎颈爵：潼关仙人庵

【入手战法】

●金轮奈落：合肥仙人庵
长安之战●特别褒赏：「神兽の砚」

## 第五话 第二次东吴远征

[MOVIE]

【入手道具】

●七星宝刀：上洛仙人庵

【入手战法】

●神仙火矢：临海仙人庵

【占领】

●建业：火矢乱射

<建业之战>

●特别褒赏：「三尖刀」

## 第六话 河北叛乱

[MOVIE]

【在野】

●潘阳：王朗（于禁or陈硅）华歆（纪灵or曹操or袁术or程昱）许贡（曹操）虞翻（陈硅or孔融）严白虎（陈登）吕范（纪灵）●卢江：张宏（孔融）张昭（陈硅）●吴：陆绩(袁术)

【入手战法】

●鬼神奋斗：陈仙人庵

<燕之战>

●特别褒赏：「尉僚子」

## 第七话 西征军进击

[MOVIE]

【在野】

●北平：陈琳（王粲）

<襄阳之战>

●特别褒赏：「治论」

<长安之战>

●特别褒赏：「汉书李广传」

## 第八话 对阵五丈原

【在野】

●夏口：凌统（吕蒙）●陈仓：姜维（夏侯霸）●五丈原：孟达（曹丕）

<五丈原之战>

●特别褒赏：「四神镜」

## 第九话 蜀魏决战

【在野】

●南海：士变（陈韦）

# [刘备篇外传]

—— 天下安宁之章 ——

## 第一话 汝南共同战线

【在野】

●江夏：伊籍（刘备）刘琦（刘备）
●武陵：沙摩柯（刘备）霍峻（伊籍)金旋（巩志）●夏口：廖化（关羽or周仓）●江陵：马良（伊籍）●始新：费玮（沙摩柯）●赤壁：庞统（向朗）●零陵：刑道荣（沙摩柯）蒋琬（马谡）刘贤（刑道荣or蒋琬）
●桂阳：赵范（向朗）鲍隆（刑道荣or赵范）●长沙：韩玄（魏延）黄忠（魏延）

【入手战法】

●夏口：鬼神奋斗

【占领】

●武陵：集合●零陵：波状攻击
●桂阳：抛砖引玉●长沙：乱射
●交址：崩落计●寿春：水计●汝南:一齐突击

<汝南之战>

●特别褒赏：「治论」

## 第二话 汉中进军

【在野】

●天水：姜维（诸葛亮）●剑阁：董允（李恢）

【入手战法】

●鬼神疾驱：武都

【占领】

●汉中：打草惊蛇

<汉中之战>

●特别褒赏：「战国策」

## 第三话 虎狼吠

【在野】

●武都：王平(诸葛亮or刘备or马谡)
●宏汉：向宠（向朗）

【占领】

●武都：同士讨●成都：奋斗

<成都之战>

## 第四话 长安的敌影

【在野】

●汉中：阎圃（庞德）●广汉：王甫（法正or关羽）费祎（魏延）●襄阳:蒯越（伊籍）●充国：许靖（法正）邓芝（蒋琬or姜维）●巴西：严颜（法正or黄忠）●绵竹：吴班（张苞or刘备）张松（孟达or刘备）●永安：董和（诸葛亮）●江州：李恢（马超）

【占领】

●上庸：陷阱●长安：挑发

<长安之战>

●特别褒赏：「春秋左氏传」

## 第五话 决别 许昌城

【在野】

●汉中：张卫（阎圃）张鲁（阎圃）
●广汉：王累（严颜）●永安：黄权（李恢）●江州：张任（严颜）●博望：胡班（关羽or黄忠）●新野：徐庶（诸葛亮or刘备）陈震（马良）●南广：李严（李恢）

【占领】

●弘农：二虎竞食●许昌：一齐破阵

<许昌之战>

●特别褒赏：「孙子」

## 第六话 建业决战

【在野】

●陈留：许褚（马超）徐晃（关羽）
●鲁：张辽（关羽）●北平：公孙瓒（刘备）●小沛：臧霸（糜芳）●广汉：刘巴（黄权or董允）●长安：王双（胡车儿）

【占领】

●陈留：陷阵突击●汝南：大督战濮阳：散开●濡须口：瀑布计●鲁：犄角挟击

【入手战法】

●神仙乱射：濡须口

<建业之战>

# [曹操篇外传]

——反曹征伐之章——

## 第一话 东吴征伐战

【在野】

●白马：许攸（曹操）●下坯：臧霸（曹操）●真定：张燕（曹操）●濮阳：陈宫（曹操）●陈：陈韦（司马懿）●定陶：满宠（徐晃）●陈留：毛介（司马朗or曹仁）●济北：吕虔（李典）●寿春：刘晔（满宠）

【占领】

●濡须口：一齐突击●丹阳：水计始新：同士讨●建业：火矢速射

<建业之战>

●特别褒赏：「青囊书」

## 第二话 第一次许昌夺回战

【在野】

●吴：王朗（于禁）

【占领】

●许昌：散开

【在野】

●弘农：王双（曹彰）●洛阳：贾逵（曹彰）●陈仓：郭淮（曹丕or司马懿）●吴：严白虎（王朗）●上洛：钟繇（荀攸or司马懿）●海陵：张昭（王朗）●淮阴：陈娇（陈登）●下坯：陈硅（陈登）●洛阳：董昭（司马懿）●寿春：吕范（纪灵）

## 第三话 原州强袭战

【占领】

●弘农：离间计●洛阳：侧面强袭长安：落石●河内：挑发●天水：包围●武威：单骑驱●平阳：瀑布计●酒泉：一齐破阵

<酒泉之战>

●特别褒赏：「荀子」

### 第四话 汉中制压战

【在野】

●弘农：邓艾（司马懿or夏侯霸）●东莱：孔融（杨修or张宏）●吴：陆绩（袁术）●会稽：虞翻（张昭）

【入手道具】

●刎颈爵：剑阁仙人庵

【占领】

●武都：迫击扫讨●汉中：打草惊蛇

<汉中之战>

●特别褒赏：「青钢剑」

### 第五话 第二次许昌夺回战

【在野】

●汉中：阎圃（杨松）程银（韩遂）杨秋（韩遂）●成都：许靖(严白虎)张松（孟达）

【占领】

●许昌：围魏救赵

<许昌之战>

●特别褒赏：「书经」

### 第六话 同盟军征讨战

【在野】

●酒泉：张横（程银or杨秋）

【占领】

●新野：虚报集结●襄阳：火矢乱射●长坂：犄角挟击●江陵：大激励●豫章：大喝

<豫章之战>

●特别褒赏：「春秋左氏传」

<建安之战>

## [孙策篇外传]

——孙策复活之章——

### 第一话 小霸王复活

【在野】

●豫章：华歆（韩当）●夏口：苏飞（甘宁）

<襄阳之战>

●特别褒赏：「金象嵌壶」

<长沙之战>

●特别褒赏：「战国策」

【占领】

●江夏：威压●长坂：犄角●豫章：迫击扫讨●江陵：水计●宜城：同士讨●襄阳：打草惊蛇●零陵：波状攻击●卢陵：陷井●南海：落石●武陵:集合

### 第二话 寿春奇袭战

【在野】

●淮阴：袁术（华歆）刘繇(太史慈)●临海：阚泽（黄盖or陆逊）●吴：顾雍（张昭）徐盛（孙韶）全综（孙权）潘璋（吕蒙）陆绩（陆逊）●丹阳：朱然（吕蒙）朱治（孙策）蒋钦（吕蒙）陈武（黄盖）●豫章：诸葛瑾（张昭）●卢江：张熏（孙策）丁奉（孙权）●海陵：张宏（张昭）●会稽：董袭（周泰）虞翻（阚泽or陆绩）●汝南：吕范（华歆）●潘阳：步骘（张宏）●新都：鲁肃(诸葛瑾)

【入手道具】

●刎颈爵：建业仙人庵

【占领】

●淮阴：离间

■寿春

●特别褒赏：「韩非子」

### 第三话 小沛奇袭战

【在野】

●临海：张英（刘繇）

【占领】

●下邳：火矢速射●小沛：挑发

<小沛之战>

●特别褒赏：「孙子用策篇」

### 第四话 孔明追击战

【在野】

●濮阳：臧霸（糜芳）●许昌：袁术（华歆or陆绩）吕范（华歆）●东莱:孔融（虞翻）

【占领】

●汝南：瀑布计●陈留：火矢乱射 洛阳：包围●弘农：大督战

<潼关之战>

●特别褒赏：「青钢剑」

### 第五话 汉中强攻作战

【占领】

●汝南：瀑布计●陈留：火矢乱射●洛阳：包围●弘农：大督战

【入手战法】

●神仙火矢：魏兴仙人庵

<汉中之战>

●特别褒赏：「青囊书」

### 第六话 将星陨落

<汉中之战>

●特别褒赏：「论语集解」

### 第七话 决战 五虎关

【占领】

●天水：二虎竞食●武威：单骑驱

<定军山之战>

●特别褒赏：「四神镜」

<阳平关之战>

●特别褒赏：「蔚陵子」

<剑阁之战>

●特别褒赏：「春秋左氏传」

<成都之战>

## [吕布篇外传]

——武神再临之章——

### 第一话 武神再临

【在野】

●陈仓：韩遂（马超）

【占领】

●天水：单骑驱●长安：一齐突击

【入手战法】

●鬼神奋斗：酒泉仙人庵

<长安之战>

### 第二话 许昌复兴战

【在野】

●武威：程银（韩遂）杨秋（韩遂）●河东：郭曦（韩遂）

【占领】

●弘农：威压●安定：奋斗●洛阳：同士讨●许昌：犄角

【入手战法】

●神仙火矢：河东仙人庵

<许昌之战>

●特别褒赏：「战国策」

### 第三话 襄阳电击战

【占领】

●新野：散开●襄阳：围魏救赵

<襄阳之战>

●特别褒赏：「铜雀」

### 第四话 东吴蹂躏

【占领】

●寿春：虚报集结●濡须口：水计 始新：离间计●建业：包围

【入手战法】

●鬼神奋斗：濡须口仙人庵

<建业之战>

●特别褒赏：「神兽の砚」

<建业之战2>

●特别褒赏：「龙の方壶」

### 第五话 成都争霸

【在野】

●建业：周泰(孙策)朱治(孙策)●凌统（孙策）吕蒙（孙策）●始新:孙韶（孙策）●濡须口：张宏（孙策）

【占领】

●永安：大激励

### 第六话 马超救出战

【入手战法】

●鬼神奋斗：永安仙人庵

<汉中之战>

●特别褒赏：「山海经」

### 第七话 成都攻略

【占领】

●武都：迫击扫讨

<绵竹之战>

●特别褒赏：「山海经」

<成都之战>

●特别褒赏：「青钢の剑」

### 第八话 徐州纵断

【占领】

●小沛：爆杀火计●淮阴：瀑布计

<下邳之战>

●特别褒赏：「吴子」

### 第九话 司马懿的圈套

【入手战法】

●鬼神奋斗：齐的仙人庵

<渤海之战>

●特别褒赏：「论语集解」入手

### 第十话 天下制霸

【占领】

●真定：火矢乱射●平原：大喝

【入手战法】

●鬼神疾驱：渤海の仙人庵

<平原之战>

●特别褒赏：「列仙传」入手（完）

PLAYSTATION2

# J联盟创造球会3

## J1完全优胜指南

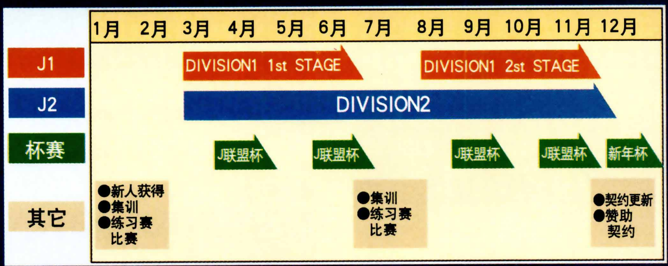
**本作中值得研究的地方很多，有不少细节需要注意。几年的比赛打下来稍稍有点心得，现在拿出来和大家分享。**

| PS2 | | | |
|---|---|---|---|
| | 厂商：SEGA | 发售日：2003.6.5 | |
| | 类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

「创造球会」系列是SEGA最负盛名的模拟经营游戏系列，在游戏中玩家要率领一支刚打进日本J联盟足球联赛的球会，通过购买、培养球员，不断增强球会实力从而参加世界知名的比赛，最终目的是创造出最强的俱乐部。

■作者/LIGHT(光明・Shining)

## 1年间的主要日程安排




### —— 主要比赛形式 ——

◎联赛（リーグ战）

联赛中出场的俱乐部以循环赛对战决定顺位的比赛形式。J联盟即采用这一形式，其它一部分赛事的预选赛也采用此形式。

◎杯赛（カップ战）

以淘汰赛竞胜的比赛形式。主要杯赛是每年参加的J联盟杯。注意J联盟杯采用主客场2场比赛作为1回战。

◎练习赛（プレシーズンマッチ）

即使胜利也拿不到奖金，只有1场比赛的练习赛。虽然有观众收入，但与联赛、杯赛无法相比。可将其作为提高选手能力的练习赛。票价设置在尽可能低的1000~2000日元以招揽更多观众。

## 条件满足即参加杯战



虽然J联盟杯、新年杯等每年必定会参加的国内杯赛赛事很多，但海外杯赛却几乎都附有参加条件。不过，参加海外杯赛有和强豪俱乐部挑战的机会，并有可能得到高额奖金，如有机会就要尽可能积极地参加。

### ★日本国内的杯赛

| 名称 | 大会形式 | 奖金 |
|---|---|---|
| J联盟杯 | 30支球队主客场淘汰赛 | 5亿日元 |
| 新年杯 | 32支球队淘汰赛 | 5亿日元 |
| J联盟冠军杯 | 主客场1回战 | 5亿日元 |
| 日本超级杯 | 中立球场1回战 | 1亿日元 |

### ★海外的杯赛

| 名称 | 大会形式 | 奖金 |
|---|---|---|
| 亚洲挑战杯 | 预选小组4球队循环赛、决胜4支球队淘汰赛 | 3亿日元 |
| 亚洲Great杯 | 预选4球队小组循环赛、决胜8支球队淘汰赛 | 10亿日元 |
| 世界挑战杯 | 预选小组4球队循环赛、决胜4支球队淘汰赛 | 8亿日元 |
| 东洋杯 | 6支球队循环赛 | 3亿日元 |
| 太平洋杯 | 6支球队循环赛 | 3亿日元 |
| 冈瓦纳杯 | 16支球队淘汰赛 | 5亿日元 |
| 维库托利兹杯 | 预选小组4球队循环赛、决胜4支球队淘汰赛 | 20亿日元 |

## 对各种比赛的规则差异予以注目

名目繁多的各种联赛和杯赛赛事之间存在着微妙的规则差异。规则之差大致为延长赛、PK战的有无，对选手替换、外籍选手的限制等。

### ●选手替换

| | |
|---|---|
| J联盟DIVISION1・2 | 3人以内 |
| プレシーズンマッチ | 14人以内 |

### ●外籍选手

| | |
|---|---|
| J联盟DIVISION1・2 | 3人以内 |
| 海外杯赛 | 3~5人以内 |

## 对评语栏评价高的人才予以注目

获得选手、监督等人才时画面下方的评语栏会显示出选手评价信息以提供参考。选手、新人选手、监督、球探分别对应不同的评语。这些评语信息显示了选手的实力、素质（评语前半）和成长力（评语后半）。



## 选手越年轻越好！目标索定在10~25岁！

雇用选手时，仅次于能力值得重视的是年龄。选手越年轻活跃期越长，越年老越接近引退。基本来说，选手越年轻越好，获取25岁以上的老选手益处不大。

少年期→成长期→安定期→衰退期

## 依靠调查委托获得强力选手

J联盟中优秀选手很多，几乎全部为俱乐部所属，依靠调查委托交涉较为容易。

### ★DSP各位置的推荐J联盟选手

| 位置 | 姓名 | 所属俱乐部 | 位置 | 姓名 | 所属俱乐部 |
|---|---|---|---|---|---|
| GK | 曾ケ端准 | 鹿岛アントラーズ | SMF | 三都主アレサンドロ | 清水エスパルス |
| GK | 尊崎正刚 | グランパスエイト | SMF | 佐藤由纪彦 | 横滨F・マリノス |
| SDF | 相马直树 | 鹿岛アントラーズ | OMF | 小笠原满男 | 鹿岛アントラーズ |
| SDF | 市川大佑 | 清水エスパルス | OMF | 森岛宽晃 | セレッソ大阪 |
| CDF | 森罔隆三 | 清水エスパルス | FW | 柳泽敦 | 鹿岛アントラーズ |
| CDF | 松田直树 | 横滨F・マリノス | FW | 中山悟志 | ガンバ大阪 |
| DMF | 名波浩 | ジュビロ磐田 | WING | 川口信男 | セレッソ大阪 |
| DMF | サンパイオ | サンフレッチェ广岛 | WING | 真中靖夫 | |

## 依靠休养设定避免选手受伤至关重要！

在选手育成上最值得注意的一点就是不要使球员受伤！选手受伤后，即使能参加比赛也不能保持充分活跃，有时还不能参加练习。“自动修养”一定要设置成ON，一旦疲劳就“临时修养”，要经常确认选手的疲劳度！一旦身体状况槽颜色变化，就立即休养！



## キャンプ（野营）和远征

1月和7月可进行キャンプ和远征。这里推荐海外キャンプ。与日本国内キャンプ相比成长效果更高，又没有海外远征的不确定因素（根据对战俱乐部对手的胜败效果变化）。

## 将新获得的有潜力的年轻选手送去留学！




送选手去留学，虽然可能造成一时战力低下，但可以大幅提升选手的能力。推荐送去留学的选手最好是有才能，但能力低的年轻球员。因为这种选手即使参加比赛在战力上也很难发挥作用，但不让其参加比赛又会积压不满。在年轻时使其拥有留学经验，这对于选手能力的提升有很大益处。

## 球队战术要与监督一致！

球队的战术与监督所擅长的战术和阵型相一致，就会有利于理解度的增长，进而提高育成效率。

## 给青年队中有潜力的选手配备指导者

优秀选手加入后需要给其配备导师重点培养。球队中如有30岁以上的选手，就赶快任命其为导师吧！



## 年间运营计划要对广告费用和入场费用的平衡予以注意！

年初的年间运营计划会对年间观众收入造成很大影响，由于这时所决定的J联盟票价之后不能再作变更，所以设定上要特别慎重。设定票价和广告费用时要参考评语栏信息，选择“每试合ほとんと”或“スタジアムが欢声で”的价位设定。在票价设定上，大致来说，俱乐部所属J2时1500~2000日元、升级到J1后3000~4000日元为宜。

## 增设可得到收入的设施

球场设施是大的收入源。特别是球场自身最大客容量越多，越能获得更多的观众收入。想储备资金就要按照顺序改建\建设球场设施。能够获得餐馆等收入的球场设施，在序盘阶段由于利用客人少，所得利益微乎其微。以下设施还是等观众超过3万人后再设置为好。

### 球场的建筑\改建费

| 球场类型 | 最大收容人数 | 建设 改建费 | 维持费 | 缮费 |
|---|---|---|---|---|
| スタジアム1A | 15000 | – | 500万 | 3000万 |
| スタジアム1B | 20000 | 7亿5千万 | 750万 | 4500万 |
| スタジアム2A | 25000 | 30亿 | 1000万 | 6000万 |
| スタジアム2B | 30000 | 10亿 | 1500万 | 9000万 |
| スタジアム3A | 35000 | 30亿 | 2000万 | 1亿2000万 |
| スタジアム3AR | 38000 | 10亿 | 2300万 | 1亿4000万 |
| スタジアム3B | 40000 | 10亿 | 2500万 | 1亿6000万 |
| スタジアム3BR | 42000 | 10亿 | 2800万 | 1亿8000万 |
| スタジアム3C | 45000 | 10亿 | 3000万 | 2亿 |
| スタジアム3CR | 47000 | 10亿 | 3500万 | 2亿4000万 |
| スタジアム4A | 55000 | 50亿 | 6000万 | 3亿6000万 |
| スタジアム4B | 65000 | 20亿 | 7500万 | 4亿5000万 |
| スタジアム4C | 75000 | 30亿 | 8500万 | 5亿 |
| スタジアム5A | 90000 | 120亿 | 1亿2000万 | 8亿 |
| スタジアム5B | 100000 | 20亿 | 1亿4000万 | 9亿 |






### 球场设施增设费

| 设施名 | 建设费 | 维持费 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ファーストフード（快餐） | 1亿 | 100万 | 销售收入：效果小 |
| 轻食店 | 2亿 | 200万 | 销售收入：效果小 |
| レストラン（餐馆） | 3亿 | 300万 | 销售收入：效果中 |
| インフォメーションセンター | 5000万 | 50万 | 乘客效果：效果小 |
| グッズショップ | 1亿5000万 | 150万 | 开发贩卖可能物品数增加 |
| タクシー乗り场 | 1亿 | 100万 | 乘客效果：效果小 |
| 驻车场 | 2亿5000万 | 250万 | 乘客效果：效果中 |
| AM施设 | 5亿 | 500万 | 乘客效果：效果中 |
| 观光ホテル | 3亿 | 3000万 | 乘客效果：效果大 |
| 地下驻车场 | 5亿 | 500万 | 乘客效果：效果中 |
| クラブミュージアム | 3亿 | 3000万 | 乘客效果：效果大 |
| バスターミナル | — | 200万 | 乘客效果：效果中 |
| 地下铁站 | — | 500万 | 地价LV提升：乘客效果大 |
| クラブ纪念像 | — | 50万 | 俱乐部人气提升：效果小 |
| リーグ优胜纪念像 | — | 75万 | 俱乐部人气提升：效果小 |

## 确认好スポンサー（赞助）的特典和契约条件

年初的赞助是大的收入源之一。不过，签约赞助时不要只关注赞助金的多少，一定要仔细确认特典和契约条件。签约后，即使在不能继续维持契约条件的情况下，契约破弃之前也要先实施建设/改建，享受完赞助特典给予的恩惠后再办（笑）。

### 主要赞助特典

| 赞助单位 | 特典 |
|---|---|
| ○○プラント建设 | 俱乐部/球场建设改修费用减少 |
| クリエイショントイズ | 娱乐室设置改建费用减少 |
| スターリーホーム | 泳池（プール）设置改建费用减少 |
| ケミカルヴォッシュ | 国内选手人气上升 |
| ティンブレ | 视听率上升 |

## 增加赞助数提高收入！

赞助数增多，观众动员数、商品收入等会相应增加，可以获得各种各样的利益。赞助数越多越有利。增加赞助数的主要方法是俱乐部的胜利和イベント（举办活动）。这其中，举办活动可以每月切实实施，不失为一良策。活动经费越便宜越容易成功，最初可以经常举办签名会之类的小型活动。待资金存储一定程度后再挑战高额活动。

## 年俸交涉上注目评价点！

在年末的年俸交涉上，当年的评价点受到注目。因为评价点越高的球员越会要求高额年俸。评价点超过6点的话，有可能要求2倍年俸……所以，在年俸交涉之年，不要把预定交涉的选手送去留学或参加比赛，尽量不使评价点升高。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3

# 超强球员资料

所需的主要能力：扑救、接高球、出迎、筋力、脚力、爆发力、体力

SMF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 屋村谦太郎 | B | B | A | B | B | B | B | A | A | B | B | A | S | A | A | B | A | A | A | A |
| 河本龙将 | A | B | C | B | D | D | C | A | A | C | D | S | A | S | A | A | B | S | A | S |
| 喜山政史 | A | B | D | C | D | D | D | C | C | D | D | S | A | S | A | A | C | S | A | S |
| 三神尚纪 | D | A | D | A | C | D | C | C | C | C | D | S | A | A | B | A | C | A | B | S |
| 石黑幸四郎 | C | B | D | C | D | D | D | C | C | C | D | A | S | S | S | A | C | A | A | S |
| 佐和凉 | B | A | D | C | D | D | D | C | C | D | D | S | S | A | A | A | C | A | A | S |
| 川内义和 | A | B | D | B | D | D | D | C | C | C | D | A | A | S | A | A | C | A | A | A |
| 田栗光秀 | B | A | D | C | D | D | C | C | C | C | D | A | B | S | A | A | C | A | B | A |
| 横村贤治 | B | B | D | C | D | D | C | C | C | C | D | S | A | A | A | B | C | A | B | A |
| 奥野悠一 | A | A | D | C | D | D | C | C | C | C | D | A | A | A | B | B | C | A | B | A |

所需的主要能力：头球、铲球、拦截、筋力、脚力、体力

CDF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 玖珂次郎 | S | S | B | A | B | A | B | B | A | A | A | D | D | D | B | B | B | B | A | S |
| 荻原忠志 | B | A | C | B | B | B | B | B | A | S | S | D | D | D | S | B | A | B | A | S |
| 岬健二 | C | A | C | A | B | B | B | B | A | S | S | D | D | D | A | A | B | B | A | S |
| 森崎敬 | D | A | C | B | B | B | B | C | A | S | A | D | D | D | S | A | B | B | S | S |
| 长尾宝之 | S | C | B | B | B | A | B | B | A | A | A | D | D | D | A | A | B | C | A | S |
| 红池流星 | C | A | B | B | B | B | B | B | B | A | S | D | D | D | B | B | A | A | A | A |
| 贾斐纯哉 | D | A | B | A | B | B | B | B | A | A | A | D | D | D | A | B | B | B | A | A |
| 林谷胜二 | S | A | C | B | C | C | B | C | A | A | A | D | D | D | A | B | B | B | A | A |
| 胜罔丈 | C | A | C | B | B | B | C | B | A | A | A | D | D | D | A | B | B | A | B | A |
| 邑久村大誉 | C | B | B | B | C | C | B | C | S | A | A | D | D | D | S | A | B | B | B | S |

所需的主要能力：传球、传中、盘带、铲球、拦截、奔跑力、爆发力、体力

SDF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 长岛玄次 | B | A | B | B | A | S | B | B | B | A | S | D | D | D | A | B | A | A | S | S |
| 鬼头荣一郎 | S | B | A | A | A | S | B | A | B | B | A | D | D | D | B | A | A | A | B | S |
| 海堂大 | B | C | A | A | S | A | A | B | A | A | A | D | D | D | A | B | S | B | A | S |
| 水原优一 | D | A | B | A | S | A | A | B | B | A | A | D | D | D | A | A | A | A | A | S |
| 奥村辰彦 | A | A | B | B | A | A | A | B | B | A | A | D | D | D | B | B | A | A | A | S |
| 法月恒圣 | A | B | B | B | A | A | A | S | B | A | A | D | D | D | B | B | B | A | A | S |
| 御厨亲典 | B | B | B | B | A | A | B | A | B | A | S | D | D | D | B | A | A | A | A | S |
| 古沼喜多夫 | D | B | B | B | A | A | B | A | B | S | A | D | D | D | B | B | A | A | S | A |
| 龟田慎二 | D | A | B | B | B | B | A | B | A | A | A | D | D | D | A | A | B | B | A | A |
| 加门通弘 | A | A | B | B | A | B | B | B | A | A | B | D | D | D | B | A | A | B | B | A |

所需的主要能力：传球、传中、盘带、铲球、拦截、奔跑力、爆发力、体力

DMF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 五十岚宽 | D | A | A | B | B | A | B | B | A | A | A | D | D | D | A | A | A | B | A | A |
| 白石义昭 | C | S | A | B | B | B | A | A | B | S | B | D | D | D | A | S | B | B | A | S |
| 岩城聪史 | C | B | B | A | B | B | A | B | B | A | S | D | D | D | A | B | B | B | S | S |
| 源京一 | C | C | B | A | B | A | B | A | B | A | A | D | D | D | B | A | A | B | A | S |
| 稻村瑞树 | D | A | B | B | C | B | B | B | A | A | A | D | D | D | A | A | B | B | S | S |
| 星野光 | D | A | B | B | C | B | B | B | A | A | A | D | D | D | S | A | B | B | A | A |
| 都仓彰 | D | B | B | B | B | A | A | B | B | A | B | D | D | D | A | B | A | A | A | S |
| 与田雅武 | D | A | B | A | A | B | A | S | C | B | A | D | D | D | B | B | B | B | A | A |
| 新谷友树 | D | B | A | A | B | B | A | B | B | B | B | D | D | D | B | A | A | B | B | A |
| 冲秀达 | B | B | B | B | B | C | B | A | B | B | B | D | D | D | A | B | A | B | A | A |

所需的主要能力：决定力、传球、传中、盘带、拦截、奔跑力、爆发力、体力

SMF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 藤崎岳夫 | A | C | B | A | A | B | S | S | B | B | A | D | D | D | A | A | A | B | A | S |
| 光村真澄 | S | B | A | A | A | A | A | A | B | B | A | D | D | D | B | B | B | A | A | S |
| 松山 | S | B | A | B | A | S | A | B | C | C | B | D | D | D | B | B | A | A | S | S |
| 甲斐雅载 | D | B | B | A | A | A | A | B | B | B | A | D | D | D | A | A | B | B | A | S |
| 青叶慎悟 | B | B | A | A | A | S | A | A | C | C | C | D | D | D | B | A | A | C | A | A |
| 松井贵俊 | D | B | B | S | S | B | B | A | B | B | B | D | D | D | B | A | A | B | B | S |
| 金丸英男 | A | C | A | B | B | S | B | B | B | B | C | D | D | D | B | A | A | A | A | A |
| 金子伸俊 | C | B | B | B | A | A | B | B | B | B | B | D | D | D | A | B | A | A | A | A |
| 源紫霍 | B | A | B | B | B | B | B | B | B | B | A | D | D | D | B | A | B | B | S | A |
| 不二田庸辅 | D | B | B | B | B | B | A | A | B | A | A | D | D | D | B | B | B | B | A | A |

所需的主要能力：决定力、传球、盘带、迎球、脚力、爆发力、体力

OMF

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 多古真一郎 | S | B | A | A | B | A | A | A | B | B | B | D | D | B | B | A | S | A | A | A |
| ラゴス武威 | S | S | A | S | B | B | A | B | B | B | B | D | D | D | A | A | B | A | A | A |
| 水木辉司 | A | A | A | S | A | B | S | A | C | C | B | D | D | D | B | A | B | B | A | S |
| 立浪重则 | D | B | B | A | A | A | A | A | B | B | B | D | D | D | A | B | B | A | A | S |
| 中考介 | A | A | A | S | A | B | A | S | B | C | B | D | D | D | C | A | B | B | C | S |
| 内海功 | A | B | A | A | B | A | A | B | B | B | B | D | D | D | A | A | B | B | A | A |
| 木村和也 | S | A | B | A | B | B | A | S | C | C | C | D | D | D | A | A | B | B | A | A |
| 野村大树 | C | A | B | A | A | B | A | S | B | C | C | D | D | D | B | A | B | B | A | S |
| 早板与一 | C | B | A | A | S | B | S | B | B | C | C | D | D | D | A | B | B | B | B | S |
| 牧野高志 | D | B | A | B | B | S | B | B | B | C | C | D | D | D | A | B | A | A | S | S |

所需的主要能力：决定力、传球、盘带、迎球、头球、筋力、奔跑力、脚力、体力

FW

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 河本鬼茂 | A | S | S | B | B | B | A | A | S | B | C | D | D | D | S | S | A | A | A | S |
| 野毛秀树 | S | B | S | A | B | A | A | A | B | B | B | D | D | D | B | B | A | A | A | A |
| 秋原阳一郎 | S | B | A | A | A | B | A | S | B | C | C | D | D | D | A | A | B | A | S | A |
| 野田清志 | B | A | S | A | B | A | A | A | A | D | D | D | D | D | A | A | A | A | B | S |
| 山岛巢大鸟 | A | B | A | B | B | S | A | B | B | D | C | D | D | D | B | A | S | A | A | S |
| 西方省吾 | A | B | S | B | C | A | A | B | B | D | C | D | D | D | B | S | A | A | A | S |
| 原田博通 | A | A | A | B | C | B | A | B | A | C | C | D | D | D | A | B | A | A | A | A |
| 阿见达哉 | D | B | A | B | C | B | A | B | S | C | C | D | D | D | S | S | B | A | A | S |
| 矢冲田翔 | B | A | A | B | A | A | A | A | C | C | C | D | D | D | B | B | A | A | B | A |
| 本田卫 | S | A | S | C | C | A | A | C | D | D | D | D | D | D | A | S | A | S | B | S |

所需的主要能力：决定力、传球、传中、盘带、迎球、奔跑力、脚力、爆发力、体力

WING

| 球员名 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 传中 | 盘带 | 迎球 | 自由球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 出迎 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 体力 | 位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 杉下龙次 | B | B | A | S | S | A | A | B | C | C | B | D | D | D | B | B | S | A | B | S |
| 野中不二男 | S | A | S | B | A | A | A | B | C | C | C | D | D | D | A | B | A | A | B | S |
| 仓元信隆 | C | B | A | B | A | S | A | B | B | C | B | D | D | D | A | B | S | A | B | S |
| 山城慎平 | C | B | S | A | A | A | B | A | C | C | C | D | D | D | B | A | A | A | B | S |
| 那智清隆 | D | B | A | B | B | S | A | B | C | C | C | D | D | D | B | C | S | A | A | S |
| 井上道哉 | A | B | A | B | A | A | B | B | B | D | B | D | D | D | B | C | A | A | B | A |
| 水城知宏 | D | B | A | B | A | B | B | B | B | C | B | D | D | D | B | B | A | A | B | A |
| 富田末吉 | B | B | B | B | B | B | B | B | B | D | C | D | D | D | B | B | A | B | B | A |
| 石魔昌宏 | A | B | B | B | B | B | B | B | B | C | B | D | D | D | B | B | B | B | B | A |
| 悠木丈一郎 | S | B | B | B | B | B | B | B | C | D | B | D | D | D | B | B | B | B | B | A |

PLAYSTATION2

# 电脑战机 VIRTUAL-ON MARZ

**本次的研究所将为诸位公布最新的《电脑战机》的研究，建议本游戏FANS参考一下。**

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

按照本系列以往的风格和制作水平来看……本作的提高还真是不大呢，尽管如此，固有技输入方法、补给机体入手条件这样的资料还是要公布的，毕竟还是有很多人在打嘛。另据日本小报称，初代原型机也可登场，不知是真是假。 ■白骑士·明人




## ■机体固有的特殊技大公开！




本作中有着大量的机体登场，当然，拥有特殊技的机体也是相当的多。在本次的研究所中我们将会为诸位看官一次性公开这些特殊技的输入方法、发动条件等等。说起特殊技这个东东，很强的攻击力是没错，而且绝对是战斗时的有利攻击手段，但是在其高攻击力的另一面却是弹药消耗过多以及使用后无法攻击硬直过长这些缺点，所以在使用前一定要慎重地判断是否有使用的必要……唔（判断中）……嗯（被击坠）……诶（还在判断中）。

| 机种名称 | 特殊技概要 | 正式名称 | 输入方法（以TWIN A为准） | 发动必要条件 | 发动终了后状态 |
|---|---|---|---|---|---|
| ラムジン707S | サーフィン | ブルー・スライダー ver.707m | 空中前喷射两トリガー | 全武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| ライデン512E1 | なし | なし | なし | なし | なし |
| ライデン512E2 | なし | なし | なし | なし | なし |
| VOXダン | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+左（右）トリカー | 各武器有一定程度弹药 | 各武器弹药消费 |
| VOXボブ1号 | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+左（右）トリカー | 各武器有一定程度弹药 | 各武器弹药消费 |
| VOXボブ1号 | ドリル特攻 | ドリル・スラム | 前喷射左トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| アファムドJタイプC | キック特攻 | キック・ザ・ダイナミック | 空中前喷射两トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| マイザー・デルタ | 从空中展开的特攻 | SLCタイプ phase E | 空中前喷射两トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| マイザー・デルタ | 地面展开特攻 | SLCタイプ phase G | しゃがみ+两ダーボ两トリカー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| マイザー・デルタ | 垂直降下的特攻 | SLCタイプ phase V | 跳跃上升中方向键前+两トリカー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| ラムジン747J | サーフィン | ブルー・スライダー ver.747m | 空中前喷射两トリガー | 全武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| ラムジン747H II | ブリッツ・トルネード | ブルー・スライダー ver.747m | 旋回中两トリガー发动 | 全武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| ラムジン707J | サーフィン | ブルー・スライダー ver.747m | 空中前喷射两トリガー | 全武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| VOXジョー | 地上特攻 | ダイビング・ヘッド・バッド | 前喷射两トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| VOXジョー | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+左（右）トリカー | 各武器有一定程度弹药 | 各武器弹药消费 |
| VOXジェーン | 地上特攻 | ダイビング・ヘッド・バッド | 前喷射两トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| VOXジェーン | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+左（右）トリカー | 各武器有一定程度弹药 | 各武器弹药消费 |
| VOXボブ2号 | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+左（右）トリカー | 各武器有一定程度弹药 | 各武器弹药消费 |
| VOXボブ2号 | ドリル特攻 | ドリル・スラム | 前喷射左トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| VOXリー | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS106 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+两トリカー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| VOXルー | VOX系的しゃがみダーボ攻击 | MLF-GS88 ミーロフ・ガンスシステム 88 | しゃがみ+ダーボボタン+两トリカー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| フェイ・イェンwithVH | 自机ハイパー化 | エモーショナル・モード | しゃがみ+两ボタン+两トリカー | ライフ弹药50.1%以上 | HP减少至29.8%。机动性上升 |
| ガラヤカ | 杖にまたがり特攻 | きゅいーん・ふろむ・ざ・すかい | 空中前喷射两トリガー | センター武器弹药100% | 全武器弹药消费 |
| ガラヤカ | しゃがんでボム设置 | ないしょでこっそり そのに | しゃがみ+ダーボボタン+左トリカー | 各武器弹药100% | 各武器弹药消费 |

## ■全部的18部机体补给条件全部明了！

在任务模式中玩家最初可以操纵的机体只有ラムジン707S，当在任务中达到一定条件后便可以得到总部补给的新机体，之后更可以使用这些机体进行游戏。每部机体都有其不同的特性，为了能够根据不同的战斗来选择不同的机体，一定要将补给的机体取得，而在任务模式中获得的补给机体也可以带入其他模式中使用。另外就是，补给条件中与特定敌人的击坠数有很大关系，有些强力机体需要反复的进行战斗，总之来回多打几次吧。




| 机体名 | 条件 | 补给所需击坠数 |
|---|---|---|
| ラムジン707S | 任务开始时使用的机体 | —— |
| ラムジン707S/V | JUPITER—M6通过 | —— |
| VOXダン | VOX系机体(ダン、ジョー、ジェーン、リー、ルー、ボブ1、2号、精锐用ダン、ジョー)数机击坠 | 10 |
| アファムドJタイプC | 接近战数机击坠（不分机种） | 25 |
| マイザー・デルタ | マイザー・デルタ&三姐妹マイザー数机击坠 | 6 |
| ライデン512E2 | ライデン系机体（E1、E2、SHBVD#1、SHBVD#2）数机击坠 | 8 |
| VOXボブ1号 | VOXボブ1号2号数机击坠 | 10 |
| ラムジン747J | MOON—M15通过 | —— |
| ラムジン747H II | EARTH—M18通过 | —— |
| ラムジン707J | ラムジン系机体（707J、747A II、10/80、精锐用ラムジン、白骑士）数机击坠 | 15 |
| VOXジョー | VOX系机体（ダン、ジョー、ジェーン、リー、ルー、ボブ1、2号、精锐用ダン、ジョー）数机击坠 | 30 |
| VOXジェーン | VOX系机体（ダン、ジョー、ジェーン、リー、ルー、ボブ1、2号、精锐用ダン、ジョー）数机击坠 | 50 |
| ライデン512E1 | ライデン系机体（E1、E2、SHBVD#1、SHBVD#2）数机击坠 | 20 |
| フェイ・イェンwithVH | フェイ・イェン数机击坠 | 12 |
| VOXボブ2号 | VOXボブ1号2号数机击坠 | 25 |
| VOXリー | VOXリー&VOXルー数机击坠 | 40 |
| VOXルー | VOXルー数机击坠 | 40 |
| ガラヤカ | 全通任务模式 | —— |

GAMEBOY ADVANCE

# MOTHER1+2

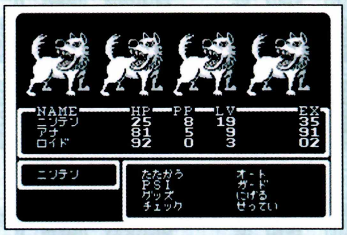
## [妈妈1+2]研究报告

| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2003.6.20 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元　其他：—— |

1989年著名作家系井重里创作了一款有别于一般幻想ＲＰＧ风格的现代ＲＰＧ《MOTHER》，在游戏业界引发不小的震动。五年后，续作《MOTHER 2》于1994年发售，得到更广泛的欢迎，甚至出了广播剧。虽然事隔多年，但MOTHER１＋２的复刻版一经推出就得到日本全国FANS的狂热追捧，这在现今的游戏界也是非常少见的。

■作者：LIGHT（光明・Shining）

## 全旋律收集　Mother 1




1.ラップ现象平静后，调查洋娃娃
2.将金丝雀孩子交还给金丝雀村的金丝雀歌罗拉
3.动物园事件解决后，调查唱歌猴子的兽笼
4.ハロウィーン街，调查幽灵屋邸的钢琴
5.アドベント沙漠绿洲东北，使用“心灵感应”倾听有脸仙人掌歌唱
6.打倒地下大河的龙　　7.调查损坏的イヴ　　8.离开イヴ残骸，向北登上对面之山山顶，调查「××岩」

## 心得&技巧　Mother 2




■**1.所持金的最高金额**——所持金的最高金额是99999美元，超过此数额即会自动舍弃。注意超过数额在银行提取的现金也会消失。

■**2.快速提升能力**——将『ふしぎなキャンディー』（不可思议的糖果）和调味料放在一起，『ふしぎなキャンディー』放置于物品栏最下方，在战斗中使用ふしぎなキャンディー。『ふしぎなキャンディー』的效果是使能力随机＋１，而『ふしぎなキャンディー』不会消失，调味料减少。这样反复使用可提高バイタリヒティ数值，随等级上升HP会大幅提升。大致来说バイタリヒティ＋１可使HP＋１０，到达最大值２５５，HP即可接近２５００。

不过，注意到达２５５以上会回归０点。另外，调味料中，使用『まんだらふりかけ』或『こなざとう』会使状态数值１次增加２点。

■**3.所持金殖**——将『うみたてたまご』放置一段时间会变成『ヒヨコ』，其后会成长为『にわとり』。先以6美元购入『うみたてたまご』、（『ヒヨコ』12美元）再以110美元卖出『にわとり』。如此反复，不用战斗就可使所持金增加。不过即使持有数个『うみたてたまご』也不能同时孵化，只能一个一个等待，要有耐心才行。

■**4.瞬时修复**——让ジェフ持有损坏的道具睡觉即可将道具修复，而使用与睡觉同样效果的道具即使不睡觉也可以修理。

例如：エナジーマシーン

■**5.使用テレポートα避敌**——在魔境，地底大陆等难以移动的场所使用テレポートα，不但可以提高移动速度，并且可以降低遇敌几率。

■**6.有料的虫子**——沙漠中，偶尔会发现拥有大量经验值的叫做「おたずねものむし」的敌人。在ドコドコ沙漠以绿色之虫出现将其打倒大致可得到１５０００点经验值，在スカラビ沙漠以红之虫出现大致可得到２７０００点经验值。

## PSI技能一览　Mother 1

★符号表示特殊事件习得；主、ア分别表示主人公、アナ2人的习得等级

| ＰＳＩ名 | PP | 说明 | 主 | ア |
|---|---|---|---|---|
| テレパシー | 1 | 最初开始使用的PSI。可探知内心，与动物对话 | 1 | 1 |
| ライフアップα | 3 | 体力小回复 | 2 | — |
| ライフアップβ | 5 | 体力中回复 | 28 | 1 |
| ライフアップγ | 9 | 体力完全回复 | — | 12 |
| ライフアップπ | 17 | 已方全员体力中回复 | — | 21 |
| ヒーリングα | 3 | 已方１人「毒」回复 | 5 | 5 |
| ヒーリングβ | 6 | 已方１人「麻痹」回复 | 15 | 13 |
| ヒーリングγ | 6 | 已方１人「石化」回复 | 18 | 13 |
| ヒーリングπ | 6 | 已方１人「睡眠」回复 | 21 | 14 |
| スーパーヒーリング | 36 | 已方１人复活 | — | 18 |
| PKフリーズα | 3 | 敌一体冰攻击，小伤害 | — | 3 |
| PKフリーズβ | 5 | 敌一体冰攻击，中伤害 | — | 6 |
| PKフリーズγ | 8 | 敌一体冰攻击，致命伤害 | — | 20 |
| PKフリーズΩ | 13 | 敌全体冰攻击，大伤害 | | |
| PKファイアーα | 8 | 敌全体炎攻击，小伤害 | — | 16 |
| PKファイアーβ | 12 | 敌全体炎攻击，中伤害 | | |
| PKファイアーγ | 14 | 敌全体炎攻击，大伤害 | | |
| PKファイアーΩ | 30 | 敌全体炎攻击，即死 | | |
| PKサンダーα | 3 | 敌一体雷攻击，小伤害 | — | 4 |
| PKサンダーβ | 6 | 敌一体雷攻击，中伤害 | — | 8 |
| PKサンダーγ | 12 | 敌全体雷攻击，中伤害 | | |
| PKビームα | 4 | 敌一体光束攻击，小伤害 | — | 5 |
| PKビームβ | 7 | 敌一体光束攻击，中伤害 | — | 10 |
| PKビームγ | 12 | 敌一体光束攻击，即死 | — | 24 |
| PKビームΩ | 16 | 敌全体光束攻击，大伤害 | | |
| サイマグネット | 0 | 敌一体PP夺取 | — | 6 |
| シールドオフ | 8 | 敌一体防御盾解除 | — | 18 |
| サイコブロック | 7 | 敌一体PSI封闭 | — | 7 |
| さいみんじゅつ | 5 | 敌一体睡眠 | 4 | 9 |
| ブレインショック | 5 | 敌一体混乱 | — | 2 |
| ブレインサイクロン | 12 | 敌全体混乱 | — | 25 |
| パラライシス | 8 | 敌一体麻痹 | — | 14 |
| ダークネス | 10 | 敌一体命中率下降 | — | 19 |
| サイコシールドα | 4 | 给与己方１人敌PSI伤害半减防御盾 | 12 | 3 |
| サイコシールドβ | 9 | 给与已方全员敌PSI伤害半减防御盾 | 29 | 8 |
| パワーシールド | 9 | 给与已方１人物理伤害半减防御盾 | — | 23 |
| オフェンスアップ | 6 | 已方１人攻击力上升 | 17 | — |
| ディフェンスアップα | 3 | 已方１人防御力上升 | 7 | — |
| ディフェンスアップβ | 9 | 已方全员防御力上升 | 23 | — |
| クイックアップ | 3 | 已方１人速度上升 | 13 | — |
| ディフェンスダウンα | 3 | 敌一体防御力下降 | 9 | — |
| ディフェンスダウンβ | 9 | 敌全体防御力下降 | 26 | — |
| じげんスリップ | 16 | 由战斗中脱出 | 10 | — |
| テレポーテーション | 3 | “瞬间移动”到之前曾去过的城镇 | ★ | ★ |

■**7.くちばし岬别墅**——オネット西边的くちばし岬の别墅，可以7500美元购买。此处有写真摄影地点。

■**8.ENDING**——游戏通关后，就可自由到各地移动。往各处打电话，将「无口を治す本」返回图书馆，还可引发很多新的小事件，以前错过拍摄的写真也可重新拍照。



## PSI技能一览 Mother 2

★符号表示特殊事件习得；ネ、ポ、プ分别表示ネス、ポーラ、プ3人的习得等级

| PSI名 | PP | 说明 | ネ | ポ | プ |
|---|---|---|---|---|---|
| ライフアップα | 5 | 仲间1人HP回复约100点 | 2 | — | 15 |
| ライフアップβ | 8 | 仲间1人HP回复约300点 | 20 | — | 15 |
| ライフアップγ | 13 | 仲1人HP完全回复 | 39 | — | 46 |
| ライフアップΩ | 24 | 仲全员HP回复约400点 | 70 | — | — |
| ヒーリングα | 5 | 仲间的「风邪」「日射病」「眠り」状态回复 | 10 | — | 15 |
| ヒーリングβ | 8 | ヒーリングα效果+「どく」「きもちわるい」「变」「なみだがとまらない」状态回复 | 24 | — | 15 |
| ヒーリングγ | 20 | ヒーリングβ效果+「ダイヤ」「しびれ」状态回复。「きぜつ」状态恢复，HP不满 | 53 | — | 36 |
| ヒーリングΩ | 38 | ヒーリングγ效果+「きぜつ」状态恢复，HP满 | — | — | 52 |
| サイマグネットα | 0 | 夺取敌1人2~8点PP | — | 15 | 21 |
| サイマグネットΩ | 0 | 夺取敌全员2~8点PP | — | 24 | 27 |
| PKひっさつα | 10 | ネス专用必杀PK。精神集中念动波给与敌全员每人约50点伤害 | 8 | — | — |
| PKひっさつβ | 14 | ネス专用必杀PK。精神集中念动波给与敌全员每人约180点伤害 | 22 | — | — |
| PKひっさつγ | 40 | ネス专用必杀PK。精神集中念动波给与敌全员每人约320点伤害 | 49 | — | — |
| PKひっさつΩ | 98 | ネス专用必杀PK。精神集中念动波给与敌全员每人约640点伤害 | 75 | — | — |
| ★PKスターストームα | 24 | プー修行习得的「落星方法」。给与敌全员每人约360点伤害 | — | — | ★ |
| ★PKスターストームΩ | 42 | プー修行习得的「落星方法」。给与敌全员每人约720点伤害 | — | — | ★ |
| PKフラッシュα | 8 | 发射强光，使敌全员陷入「流泪不止」状态。小几率使敌陷入「变」状态 | 18 | — | — |
| PKフラッシュβ | 16 | 发射强光，使敌全员陷入「流泪不止」状态。一定确率使敌陷入「变」状态、「しびれ」或一击倒 | 38 | — | — |
| PKフラッシュγ | 24 | 发射强光，使敌全员陷入「泪が止まらない」状态。一定确率将敌一击击倒 | 61 | — | — |
| PKフラッシュΩ | 32 | 发射强光，相当确率一击击倒敌全员 | 67 | — | — |
| PKファイアーα | 6 | 指尖飞出火焰，给与并排一列的敌全员每人约80点伤害 | — | 3 | — |
| PKファイアーβ | 12 | 指尖飞出火焰、给与并排一列的敌全员每人约160点伤害 | — | 19 | — |
| PKファイアーγ | 20 | 指尖飞出火焰、给与并排一列的敌全员每人约240点伤害 | — | 37 | — |
| PKファイアーΩ | 42 | 指尖飞出火焰、给与并排一列的敌全员每人约320点伤害 | — | 64 | — |
| PKフリーズα | 4 | 在敌人周围刮起冷风，给与约180点伤害。可将少数敌人冰封 | — | 1 | 15 |
| PKフリーズβ | 9 | 在敌人周围刮起冷风，给与约360点伤害。可将少数敌人冰封 | — | 11 | 15 |
| PKフリーズγ | 18 | 在敌人周围刮起冷风，给与约540点伤害。可将少数敌人冰封 | — | 31 | 33 |
| PKフリーズΩ | 28 | 在敌人周围刮起冷风，给与约720点伤害。可将少数敌人冰封 | — | 46 | — |
| PKサンダーα | 3 | 伤害约120点的雷落。破坏サイコシールド或反击のシールド | — | 8 | 15 |
| PKサンダーβ | 7 | 伤害约120点的雷落2连发。破坏サイコシールド或反击のシールド | — | 25 | 15 |
| PKサンダーγ | 16 | 伤害约200点的雷落3连发。破坏サイコシールド或反击のシールド | — | 57 | 41 |
| PKサンダーΩ | 20 | 伤害约200点的雷落4连发。破坏サイコシールド或反击のシールド | — | — | 55 |
| シールドα | 6 | 给与仲间1人「光のシールド」。所受敌人的打击攻击伤害减半 | 12 | — | 15 |
| シールドβ | 10 | 给与仲间1人「反击のシールド」。所受打击攻击伤害减半，另一半反弹 | 34 | — | 16 |
| シールドΣ | 18 | 给与仲间全员「光のシールド」。所受敌人的打击攻击伤害减半 | — | — | 15 |
| シールドΩ | 30 | 给已方全员「反击のシールド」。所受敌人的打击攻击伤害减半，另一半反弹 | — | — | 51 |
| サイコシールドα | 8 | 给与已方1人「サイコシールド」。所受敌ＰＳＩ攻击无效 | — | 6 | — |
| サイコシールドΣ | 24 | 给与已方全员「サイコシールド」。所受敌ＰＳＩ攻击无效 | — | 27 | — |
| サイコシールドβ | 14 | 给与已方1人「反击のサイコシールド」。所受的ＰＳＩ攻击反弹 | — | 51 | — |
| サイコシールドΩ | 42 | 给与已方全员「反击のサイコシールド」。所受的ＰＳＩ攻击反弹 | — | 60 | — |
| さいみんじゅつα | 6 | 使敌1人睡眠 | 4 | — | — |
| さいみんじゅつΩ | 18 | 使敌全员睡眠 | 27 | — | — |
| パラライシスα | 8 | 使敌1人陷入「しびれ」状态 | 14 | — | — |
| パラライシスΩ | 24 | 使敌全员陷入「しびれ」状态 | 29 | — | — |
| オフェンスアップα | 10 | 战斗时提升已方1人的攻击力。重复使用有效 | — | 21 | — |
| オフェンスアップΩ | 30 | 战斗时提升已方全员的攻击力。重复使用有效 | — | 40 | — |
| ディフェンスダウンα | 6 | 战斗时下降敌1人的守备力。重复使用有效 | — | 29 | — |
| ディフェンスダウンΩ | 18 | 战斗时下降敌全员的守备力。重复使用有效 | — | 54 | — |
| ブレインショックα | 10 | 使敌1人陷入「变」状态 | — | — | 24 |
| ブレインショックΩ | 30 | 使敌全员陷入「变」状态 | — | — | 44 |
| ★テレポートα | 2 | "瞬间移动"到之前曾去过的城镇 | ★ | — | 17 |
| ★テレポートβ | 8 | "瞬间移动"到之前曾去过的城镇 | ★ | — | 18 |



## 写真撮影场所一览 Mother 2

| 时机 | 场所 | 捕捉事项 |
|---|---|---|
| 1 オネット黎明来临后 | ネス家前 | 通过ネス家入口处栅栏间 |
| 2 购买くちばし岬的ポロ别墅后 | くちばし岬的ポロ别墅中 | 由房间中央的沙发前通过 |
| 3 初次访问ツーソン时 | 自行车店前 | 由自行车店前通过 |
| 4 消除铁章鱼后 | グレートフルデッド谷、铁章鱼北边 | 不过桥向北行进 |
| 5 ポーラ救出后 | 关押ポーラ的小屋前 | 通过栅栏间 |
| 6 トンズラ解放后 | カオス剧场前 | 解放トンズラ后，离开カオス剧场时 |
| 7 ウィンターズ黎明来临前 | タス湖 | 由有电话的帐篷处前往岬 |
| 8 穿过タス湖后 | ブリックロード迷宫 | 调查「落下物注意」的招牌 |
| 9 进入スリーク墓地 | スリーク墓地北边 | 接近墓地北边的一个孤墓 |
| 10 スリーク地下道通过后 | グレープフルーツ瀑布前 | 正要进入秘密基地时 |
| 11 ゲップー击破后 | サターンバレー温泉前 | 在温泉右侧步行 |
| 12 ゲップー击破后 | スリーク | 进入中央帐篷时 |
| 13 スリーク事件解决后 | ドコドコ砂漠西北 | 与くろごま谈话后 |
| 14 将发掘现场的モグラ击破后 | ドコドコ砂漠发掘现场 | 刚要离开发掘现场时 |
| 15 スリーク事件解决后 | 前往フォーサイド途中的桥上 | 由スリーク不乘巴士前往フォーサイド |
| 16 マグネット大厦 | 大厦攻略终了后 | 离开恐龙博物馆时 |

MOTHER1+2

| 时机 | 场所 | 捕捉事项 |
|---|---|---|
| 17 进入フォーサイド后 | 恐龙博物馆的恐龙骨前 | 接近恐龙骨的说明揭示版时 |
| 18 进入フォーサイド后 | モノトリー大厦与超市之间 | 站立于モノトリー大厦右侧招牌旁边的草坪上 |
| 19 将超市的怪人击破后 | フォーサイド超市 | 接近4层玩具柜台 |
| 20 プー、ネス会合后 | ランマ宫殿王之间 | 接近宫殿的王座 |
| 21 プー、ネス会合后 | ランマ宫殿前 | 进入宫殿时 |
| 22 ウィンターズ、穿过ジェフ的タス湖后 | ストーンヘンジ 前 | 刚要进入ストーンヘンジ墓地时 |
| 23 进入サマーズ后 | サマーズ饭店前 | 刚要进入饭店时 |
| 24 进入サマーズ后 | サマーズ西式餐馆内 | 在餐馆内溜达一会 |
| 25 进入サマーズ后 | サマーズ·ビーチ | アイスクリーム店右下 |
| 26 与プー会合后 | トト码头附近 | 横穿码头一带 |
| 27 进入スカラビ后 | スカラビ街 | 在バザー的杂货店与水池之间步行 |
| 28 进入スカラビ后 | スカラビ的金字塔前 | 金字塔封印解除后，刚要进入时 |
| 29 巨塔之男仲间后 | 南スカラビ砂漠 | 和巨塔之男一起通过绿洲一带 |
| 30 在魔境使用"鹰之眼" 后 | 魔境中央部 | 接近九官鸟 |
| 31 给グミ族长老「无口を治す本」后 | グミ族之村 | 给グミ族长老「无口を治す本」后 |
| 32 ラスト战斗后 | 和大家一起在サタンバレー | 不知不觉中 |

PLAYSTATION2

# VR战士4 进化版

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4

## 壁纸徽章篇

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2003年 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

各位使用PS2修炼VF4EVO的达人们，三个月来修炼的成果如何了呢？道具和段位应该都接近完美了吧？这一次我们先主要来说说VF4EVO附送的的壁纸和徽章。这次壁纸的质量可以说都非常优秀，徽章的设计也都很独特，有些徽章还有特别的纪念意义。但是要想把他们全部收集起来，可就没那么容易了。具体的条件，您就仔细看下面吧。 ■文/小孔

壁纸一共有7页，每页12张，所以一共是84张。后面出现的壁纸编号如果是2-8，那么就说明是第二页，横排数第八张壁纸喽。壁纸的种类分为默认、CPU对战、练习、挑战、店铺五种，分别是五大类的取得方法。默认类是一开始就有的；CPU对战类需要和QUEST模式里面特定的CPU选手对战，胜利后才能得到；练习类则需要在TRAINING菜单中选择TRIAL再选择面向初级者的TUTORIAL模式，通过全部的课题才行（只有影丸和日首刚各有这样要求的一张壁纸）；挑战类则需要在TRAINING菜单中选择TRIAL再选择面向上级者的CHALLENGE模式，并且通过全部的课题才行（除了水银人之外的每个角色都有一张这样的壁纸而且美伦美奂@_@）；店铺类是只要在QUEST中出现相应的店铺就能出现。默认类的编号是1-1至1-5五张，店铺类的编号是7-6至7-12五张，这两类就不用说了。

下面是另外三类的详细取得方法。



**1-6** 它1 CPU对战
打倒店铺D的No.169“白皇之月”



**1-7** 它2 CPU对战
打倒店铺D的No.141“京都魂”



**1-8** 它3 CPU对战
打倒店铺F的No.263“デカ夫”



**1-9** 它4 CPU对战
打倒店铺D的No.166“和术”



**1-10** 它5 CPU对战
打倒店铺D的No.143“R443ver.2”



**1-11** 它3 CPU对战
打倒店铺C的No.100“饮茶”No.263“デカ夫”



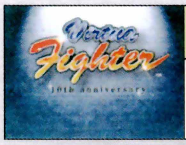
**1-12** 它7 CPU对战
打倒店铺D的No.107“ぽてぽてぽんぬ大臣”



**2-1** 它8 CPU对战
打倒店铺C的No.74“流魂之人”



**2-2** 它9 CPU对战
打倒店铺C的No.88“ちょ”



**2-3** 它10 CPU对战
打倒店铺F的No.258“败退技林”



**2-4** 它11 CPU对战
打倒店铺G的No.364“浅びんと愉快な仲间达”



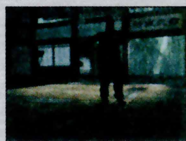
**2-5** 它12 CPU对战
打倒店铺D的No.160“ショウヘイ父”



**2-6** 它13 CPU对战
打倒店铺C的No.93“大僧正 雨四光”



**2-7** 它14 CPU对战
打倒店铺D的No.134“月刊トマホーク”



**2-8** 结成晶1 CPU对战
打倒店铺H的No.480“大须晶”



**2-9** 结成晶2 CPU对战
打倒店铺G的No.341“雷样”



**2-10** 结成晶3 CPU对战
打倒店铺F的No.292“心意把アキラ”



**2-11** 结成晶4 CPU对战
打倒店铺C的No.87“队长”



**2-12** 结成晶5 挑战模式
使用结成晶通过全部挑战（高级）模式课题



**3-1** 影丸1 CPU对战
打倒店铺H的No474.“养老影”



**3-2** 影丸2 练习模式
使用影丸通过全部练习（初级）模式课题



**3-3** 影丸3 挑战模式
使用影丸通过全部挑战（高级）模式课题



**3-4** 影丸4 CPU对战
打倒店铺F的No.297“飞影”



**3-5** 影丸5 CPU对战
打倒店铺E的No.188“ひよこ豆（ē）”


**3-6** 杰克1 CPU对战
打倒店铺H的
No.387“新道ジャッキー”


**3-7** 杰克2 挑战模式
使用杰克通过全部挑战
（高级）模式课题


**3-8** 杰克3 CPU对战
打倒店铺H的
No.472“拜人”


**3-9** 莎拉1 挑战模式
使用莎拉通过全部挑战
（高级）模式课题★


**3-10** 莎拉2 CPU对战
打倒店铺H的
No.386“じゅお”


**3-11** 莎拉3 CPU对战
打倒店铺H的
No.462“札幌サラ”


**3-12** 莎拉4 CPU对战
打倒店铺H的
No.414“ちひろっく”


**4-1** 莎拉5 CPU对战
打倒店铺H的
No.478“マッスルサラ”


**4-2** 陈洛1 CPU对战
打倒店铺E的
No.229“ヘゲのPPP”


**4-3** 陈洛2 CPU对战
打倒店铺G的No.373“ススキノラウ”或者打倒店铺H的No.475“ハクションラウ魔王”


**4-4** 陈洛3 —
使用陈洛通过全部挑战
（高级）模式课题


**4-5** 陈佩1 CPU对战或挑战模式
打倒店铺H的No.477“つちくも”或者使用里昂通过全部挑战（高级）模式课题x


**4-6** 陈佩2 CPU对战
打倒店铺E的
No.234“原宿パイ”

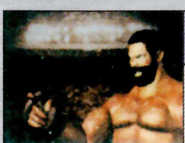

**4-7** 陈佩3 挑战模式
使用陈佩通过全部挑战
（高级）模式课题


**4-8** 陈佩4 CPU对战
打倒店铺B的
No.“确定庶民”


**4-9** 沃尔夫1 挑战模式
使用沃尔夫通过全部挑战
（高级）模式课题


**4-10** 沃尔夫2 CPU对战
打倒店铺H的
No.468“新宿↓P+Kセガール”


**4-11** 沃尔夫3 CPU对战
打倒在各店铺徘徊的
No.502“ブンブン丸”


**4-12** 杰夫里1 CPU对战
打倒店铺H的
No.473“超Jサバイブ”


**5-1** 杰夫里2 挑战模式
使用杰夫里通过全部挑战
（高级）模式课题


**5-2** 杰夫里3 CPU对战
打倒店铺F的No.242
“喧ジェフ◆色物艺人◆”


**5-3** 杰夫里4
打倒店铺D的
No.117“阶段下JF”


**5-4** 里昂1 CPU对战
打倒店铺E的
No.183“だそがれ祭り”


**5-5** 里昂2 CPU对战
打倒在各店铺徘徊的
No.515“ちび太”


**5-6** 里昂3 CPU对战
打倒店铺D的
No.122“螳螂☆先生”


**5-7** 舜帝1 CPU对战
打倒店铺C的
No.89“めろん纪念爷”


**5-8** 舜帝2 CPU对战
打倒店铺H的
No.479“板桥ざんぎ”


**5-9** 舜帝3 挑战模式
使用舜帝通过全部挑战
（高级）模式课题


**5-10** 舜帝4 CPU对战
打倒店铺H的
No.419“万吉おじ样仰饮党”


**5-11** 梅小路葵1 CPU对战
打倒店铺B的
No.49“胧（リハビリ中）”


**5-12** 梅小路葵2 CPU对战
打倒店铺E的
No.215“门限21时之男”


**6-1** 梅小路葵3 CPU对战
打倒店铺G的
No.359“歌舞伎”


**6-2** 梅小路葵4 挑战模式
使用梅小路葵通过全部挑战
（高级）模式课题


**6-3** 梅小路葵5 CPU对战
打倒在各店铺徘徊的
No512.“ザ·ゲリラ”


**6-4** 雷飞1 CPU对战
打倒店铺C的
No.72“たまご王子”


**6-5** 雷飞2 CPU对战
打倒店铺F的
No.260“[Ryo/1]”

（未完待续）

特辑



# 从专利中探索游戏的未来










**不知大家是否想到过，我们平常司空见惯的游戏软件和主机中其实包含了各种各样的发明技术。下面的特辑就将为大家介绍游戏世界中的专利，虽然听起来有点像学术研究，但是通过对这些专利和商标注册的了解，我们也可以对整个游戏业界有一个更清晰的认识。**

要点1

## 商标权是什么？

首先介绍一下知识产权中离我们最近的“商标权”。商标权即保护自己产品和服务的名字或标记的制度。厂商向专利厅注册专利意味着在向别人宣布“这个商品的名称是我们的”。下面我们先来看看各公司游戏中的独特商标。

**申　请**

向专利厅提出商标注册的申请，专利厅会对其进行审核。不符合条件的申请予以拒绝（撤销）处理。

**注　册**

最后，没有撤销理由的申请将被注册。交纳注册费后获得商标权。

**通过注册才能取得商标权**

### RESERCH 索尼克与马里奥篇

索尼克和马里奥分别代表了世嘉和任天堂，所以有关它们的申请和注册也格外多。由于这两家公司都是游戏界的老铺，因为许多商标权的注册时间也很老，那个年代的那个游戏，你是否还记得呢？

**索尼克垒球**
专利者:SEGA　申请时间:2001年11月19日
注册号码:4613925

**索尼克网球**
专利者:SEGA　申请时间:2001年11月19日
注册号码:4613926

**索尼克高尔夫**
专利者:SEGA　申请时间:2001年11月19日
注册号码:4613927

**索尼克パター(译名未确定)**
专利者:SEGA　申请时间:2002年11月12日
注册号码:2002－95565（申请中）

**超级马里奥**
专利者:NINTENDO　申请时间:1986年4月28日
注册号码:2056921

**马里奥曲棍球**
专利者:NINTENDO　申请时间:1992年1月16日
注册号码:2707291

**马里奥碰撞**
专利者:NINTENDO　申请时间:1995年6月2日
注册号码:3365788

**PAPER马里奥**
专利者:NINTENDO　申请时间:2000年3月7日
注册号码:4425186

### RESERCH 主机命名篇

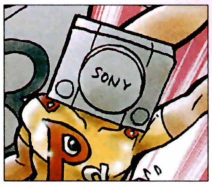
不仅是游戏软件有商标权，主机也有各种正在申请中和已注册的商标。在这方面SCE的动作总是最快的，也可以称之为最有远见的。看来业界霸主果然不是徒有虚名。下面我们就为大家介绍几个有关PS的商标权。

**PlayStation3**
专利者:SCE　申请时间:2001年6月15日
注册号码:4597337

被传得沸沸扬扬的PS3目前正处于名字的申请、注册阶段。LOGO也已经提出了申请，并在审查中。

**プレステマン(PS MAN)**
专利者:SCE　申请时间:1998年5月8日
注册号码:4291097

プレステマン（PS MAN）是一个我们非常陌生的商标，这是一个怎样的计划或者怎样的产品呢？我们期待着有一天这个名字会为我们带来惊喜。



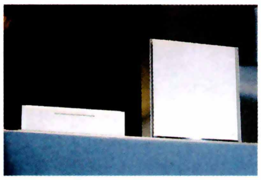

PS MAN也是SCE的注册商标，但是其中蕴藏的内容却不得而知。

**PS GIRL**
专利者:SCE　申请时间:1998年5月8日
注册号码:4291098

“PS GIRL”和“PS MAN”是在同一天申请的。难道SCE打算让他们以情侣的身份活跃于业界吗？

**PSX**
专利者:SCE　申请时间:1999年4月8日
注册号码:4538749

SCE在1999年提出了“PSX”LOGO的申请。可见在今年年中发表的定位于综合高档家电的PSX早在那个时候就在策划中了。



厂商一般提前几年为自己的商品注册商标权。

**HOME PLAYSTATION**
专利者:SCE　申请时间:1985年4月16日
注册号码:2002366

SCE在1997年为“PLAYSTATION”注册了商标权。但令人意外的是，这个“HOME PLAYSTAION”竟然是在1985年申请的！难道索尼在那个时候就想进军游戏业吗？

**GAMEBOYα**
专利者:NINTENDO　申请时间:1997年6月25日
注册号码:4236882

众所周知，GAMEBOY已经派生出了很多商标，“GAMEBOY α”也是其中之一。就好像SCE的“PS GIRL”和“PS MAN”一样，任天堂的“GAMEBOY α”孕育着什么计划呢？

## RESERCH 激烈的争夺战!"大众●●"篇

业界围绕"大众●●"的商标权展开了激烈争夺!"大众●●"的体育类游戏已经被SCE取得,但其中也有例外,那就是TAKARA获得了"大众网球"的商标权。而SUCCESS本以为已经称霸桌面游戏,可是半道杀出的程咬金却抢走了"大众将棋"的商标权。

| | |
|---|---|
| 大众体育 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:1997年8月28日 注册/申请号码:4276334(注册) |
| 大众游戏 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:1997年8月28日 注册/申请号码:4276335(注册) |
| 大众职业棒球 | 专用所有者:SCE<br>申请时间:1997年8月28日 注册/申请号码:4276336(注册) |
| 大众赛车 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:1997年8月28日 注册/申请号码:4276337(注册) |
| 大众NEAR PIN(乒乓?) | 专利所有者:SCE<br>申请时间:1999年4月27日 注册/申请号码:4349896(注册) |
| 大众COUNTER | 专利所有者:SCE<br>申请时间:1999年4月27日 注册/申请号码:4349897(注册) |
| 大众棒球 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:2001年6月20日 注册/申请号码:4578248(注册) |
| 大众乒乓球 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:2001年6月20日 注册/申请号码:4578250(注册) |
| 大众本垒打 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:2001年7月11日 注册/申请号码:4615317(注册) |
| 大众体育场 | 专利所有者:SCE<br>申请时间:2001年7月11日 注册/申请号码:4615318(注册) |
| 大众网球 | 专利所有者:TAKARA<br>申请时间:1998年7月10日 注册/申请号码:4318838(注册) |
| 大众学校 | 专利所有者:TAKARA<br>申请时间:2003年2月6日 注册/申请号码:2003-8623(申请中) |
| 大众プリクラ | 专利所有者:ATLUS<br>申请时间:2003年3月4日 注册/申请号码:2003-16669(申请中) |
| 大众照相馆 | 专利所有者:BANPRESTO<br>申请时间:2001年8月2日 注册/申请号码:4608192(注册) |
| 大众象棋 | 专利所有者:MTO<br>申请时间:1999年6月4日 注册/申请号码:4425810(注册) |
| 大众麻将 | 专利所有者:SUCCESS<br>申请时间:1998年2月2日 注册/申请号码:4274170(注册) |
| 大众围棋 | 专利所有者:SUCCESS<br>申请时间:2000年1月9日 注册/申请号码:4549284(注册) |
| 大众厕所(?) | 专利所有者:エポック<br>申请时间:2000年6月19日 注册/申请号码:4453697(注册) |

## RESERCH 心跳了吗?请看KONAMI篇

KONAMI可谓高产作家。全面开花的它仅在"心跳"系列上就申请了多款游戏的名称专利,就连"心跳之TEENS"、"心跳之放学后"和"心跳KISS"的名称也被注册了,可见KONAMI对于游戏作品的版权是非常重视的。

| | |
|---|---|
| 心跳之点滴回忆 | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:1995年11月17日 注册/申请号码:4080632(注册) |
| 心跳回忆 | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:1997年5月30日 注册/申请号码:4004546(注册) |
| 心跳俱乐部 | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:1996年2月19日 注册/申请号码:4073302(注册) |
| 心跳トランディ | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:1996年2月28日 注册/申请号码:4093453(注册) |
| 心跳DRILL | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:2000年12月21日 注册/申请号码:4541110(注册) |
| SPACE心跳回忆 | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:2002年12月25日 注册/申请号码:2002-109317(申请中) |
| 心跳回忆LIVE | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:2003年1月15日 注册/申请号码:2003-2018(申请中) |
| 心跳回忆2SHOT | 专利所有者:KONAMI<br>申请时间:2002年9月19日 注册/申请号码:2002-80079(申请中) |

## RESERCH 游戏类型、URL篇

德间书店、BANDAI、光荣分别取得了"美少女游戏"、"RPG"和"SLG"的商标专利。有趣的是,JR(日本铁路)东日本企划目前正在拼命申请"山手县(日本的某县)游戏"的商标专利,但是据说该申请已经被上级机构驳回了……

| | |
|---|---|
| 美少女游戏 | 专利所有者:德间书店<br>申请时间:1992年1月20日 注册/申请号码:2672293(注册) |
| RPG | 专利所有者:BANDAI<br>申请时间:1999年2月17日 注册/申请号码:4381951(注册) |
| SLG | 专利所有者:光荣<br>申请时间:1999年9月2日 注册/申请号码:3090552(注册) |
| 山手县游戏 | 专利所有者:JR东日本企画<br>申请时间:2000年4月26日 注册/申请号码:2000-44635(申请中) |
| 美少女.com | 专利所有者:动画国际公司<br>申请时间:2000年9月29日 注册/申请号码:2000-112430(申请中) |
| 心跳.com | 专利所有者:心跳.com<br>申请时间:2000年6月30日 注册/申请号码:4574136(注册) |

## RESERCH 关于其他篇

这里,我们为大家准备了一些非常有趣的商标专利。早在90年代中期,围绕"VR●●"系列的商标权也发生过激烈的争夺战,尽管现在已经风平浪静。除此以外,诸如"SUMMY · SEGA"这样与业界联系紧密的商标权也令人格外关注。

### OMAEMONA(你也来吧)

专利所有者:上村秀雄
申请日期:2002年5月17日 申请号码:2002-45376

"MONA"相当于巨大BBS · 2频道的福星,它正在用OMAEMONA的名字以个人名义申请并接受审查。业界中类似这个OMAEMONA的我们不熟悉的商标权还有很多。闲话少说,下面我们还是给大家介绍几个熟悉的商标权吧。




### VR战士(バーチャルファイター)

专利所有者:BANPRESTO
申请日期:1992年12月17日 注册号码:3128293

### VR战士(バーチャファイター)

专利所有者:BANPRESTO
申请日期:1995年5月25日 注册号码:4131167

"VR战士"的商标权并非世嘉拥有,以开发"机战"系列闻名的BANPRESTO竟然是真正的所有者,而且BANPRESTO在92年VF游戏未面市之前就将"VR战士"的商标权招致麾下,这是就连强硬的世嘉也不得不承认的事实。另外还要说明的是,左侧的两个名字都是VF,只是拼写方式和读音有微小差别。

### SUMMY · SEGA

专利者:SUMMY株式会社
申请日期:2003年2月14日 申请号码:2003-11354

### SEGA · SUMMY

专利者:SUMMY株式会社
申请日期:2003年2月14日 申请号码:2003-11355

前一段在业界引起轩然大波的世嘉、SUMMY合并案果然不是空穴来风,原来SUMMY方面早在今年2月就开始申请"SUMMY · SEGA"和"SEGA · SUMMY"的商标权了。此外,我们还检索了"SEGA · BANDAI"和"SEGA · NAMCO"的注册名,结果表明,上述三家公司都没有就合并后的新公司申请过商标权。

## INTERVIEW 从业内人士口中得知专利批准的前前后后



土谷公二
世嘉株式会社 知识产权部 专利课经理
Koji Tsuchiya

这次,我们特地访问了世嘉知识产权部的专利课经理土谷公二先生,请他来谈谈关于游戏专利的诸多"为什么"。

——为什么厂商要申请如此多的专利呢?

**土谷■**专利权指的是,发明者被授予对此项发明独占一定时期的权利,而其他第三方必须在得到专利者允许后才能利用此项发明的一种制度。如果厂商开发出的好商品被他人轻易模仿的话,那么厂商的利益就会与先期投入极不相符。为了保护自己的产品,厂商必须申请专利。当然,大家也会遇到无论如何都要使用其他公司的专利的情况,但是专利者并不想与他社分享自己的专利权。碰到这种情况,只好用其他条件交换自己所需的专利使用权。因此,厂商有必要提前取得某种专利。

专利不仅能带来专利权使用费,对于产品的开发和销售也会造成影响。

——看来各社都有自己的致命武器(专利),那么这些使用权利又是如何达到的呢?

**土谷■**专利有权利范围的限制,从专利公报中记载的"专利请求的范围"可以进行判断。不过,专利公报的实际说服力并没有想象中的那样奏效。由于专利权的交换是公司之间的机密,所以专利并非"使用和被使用"那么简单,业界的公司之间都存在着各种合作和依存关系,如果总让一个人霸占某项专利的话,对整个业界的发展和自己的公司形象都会产生不良影响。因此,作为公司而言,对专利的使用权也要灵活应对。

——经常会看到因专利权引发的纠纷,比如世嘉就曾对其他公司提起诉讼。那么今后还会发生类似情况吗?

**土谷■**无论是起诉方还是被告方,都要花费金钱,并且承担风险。其实国内的诉讼还算比较好,最起码诉讼之前互相还有个商量的余地,但是海外就没那么有人情味了,有时候连商量的机会都没给就直接上法庭了。受到警告的一方理所当然应当以诚意应对,但我想,当和解不成时是不是应该把裁决权交给法院呢?

——今后厂商会以怎样的姿态着手专利一事呢?

**土谷■**人气作品代表了一个公司的形象。各公司都应该尊重其他公司的代表性作品和专利,并且在相互切磋琢磨的基础上,共同开发出极具个性的产品和构思,以达到专利法的目的,为整个游戏产业的发展做出贡献。

# 要点2 正在申请中和审查中的游戏业界的专利

在工业产品中经常可以看到“PAT.PEND”的标记，这是“专利申请中”的意思。下面我们将为大家介绍各厂商正在申请中的专利。由于这些专利发明尚未得到专利局的认可，所以并不是真正的专利（请参照右栏），这一点请大家注意。

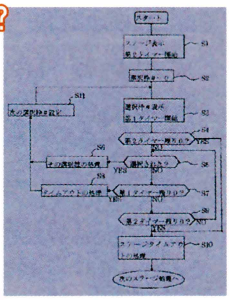
## 申请·审查中 「樱大战」的LIPS

申请人:SEGA 申请日期:1997年4月24日 申请号:H09－107704

相信大家对于《樱大战》中的LIPS系统一定非常熟悉。LIPS即在选择回答选项时有时间限制，并且在其中加入了一些不能回答(沉默考虑)的选项。该系统很好地表达了人类的心理活动。在为数众多的LIPS中，目前已知“双重LIPS”正在申请专利。申请说明上明确写着：“本发明通过将时间限制分成两个阶段，使游戏者获得了比以前更加投入的紧张感。”

### 双重LIPS成为专利?



LIPS的专利申请早在1997年就由世嘉提出了，但是如今过去6年了，看来专利的申请也是相当困难的。

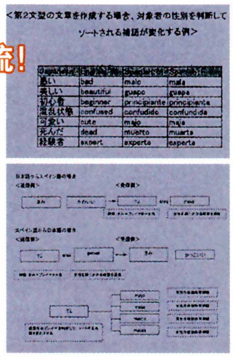
## 申请·审查中 「PSO」的选词系统

申请人:SEGA 申请日期:2000年9月21日 申请号码:2000－287722

喜欢网络游戏的玩家大概都知道，《梦幻之星在线版》(简称PSO)中有着一项非常便利的选词功能。该系统将游戏事先准备好的主语、谓语、名词、动词、宾语等单词组合在一起形成消息。游戏还把这些消息分类，组成了与角色性格、性别相符的词语。

### 和外国玩家随意交流!





根据角色性格可以自动变换日、英等语种，对游戏者甚是体贴，那么这样的设定会在今后成为专利吗?

## 瞩目! 申请≠专利!

即使已向专利厅提出申请，但也并非所有的发明都能被承认为专利。专利厅的审查员将对实际情况进行严格审查，只有通过审查后才能被注册为专利（据说每年的申请案例高达30万件以上，但是合格率只有大约70%）。下面，顺便向大家介绍一下专利的申请注册步骤。

### 申请

日本采用的是“先头主义”，即：首先提出的发明成为专利，所以要尽快去申请。申请费用为21000日元。

### 公开

从申请之日起，经过18个月后，通过《公开公报》将该项技术向大众公开，让所有人可以在其主页上自由浏览。

### 审查

并非所有的专利申请都要被审查，只有申请人提出审查的请求才能进行审查。期限是申请日期起的3年之内，费用为86300日元。审查工作由专利厅的审查官执行，以此来判断被申请的发明能否被批准为专利。

### 注册

审查官将从自然法则、能否利用在产业上、之前有无该技术等多方面对申请专利的发明进行审核，只有通过审核才能成为专利，不合格的话将被打上“拒绝(撤销)”的批语。

### 注册号码的发行

申请人交纳专利费后产生专利权。专利权将被标注编号并刊登在专利公报上。如果在专利公报发行之日起6个月内有第三方提出异议，还可以对专利进行重新审核。

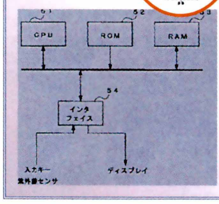
## 申请·审查中 内置太阳能传感器的掌机游戏

申请人:KONAMI 申请日期:2001年2月1日 申请号码:2001－26131

由KONAMI推出的GBA游戏《黄金的太阳》的卡带中内置有可以感知太阳光(自然光)的“感光器”。该传感器可以判断玩家所处的环境，并以“太阳值”的方式显示出来。不过该感光器无法识别荧光灯等人造光线，因为它是专门为感知太阳光线而特制的感光装置。



小型UV传感器是以前的发明，滨松ホトニクス所有该项技术的专利。




### 感知阳光是游戏的卖点?



专利公报上明确写着“UV传感器能使游戏主机更加方便、自由，故不失为好的创意”。

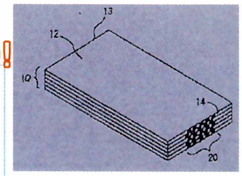
## 申请·审查中 CARD束READER

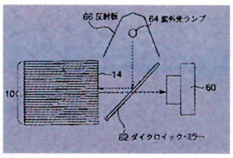
申请人:SEGA 申请日期:2000年11月30日 申请号码:2001－288856

世嘉/HIT MAKER的新作《アヴァロンの键》上装备了“CARD束REDER”，它能够把读取30枚トレカ。这个设置正在申请专利。根据专利公报的报道，“一旦将紫外线打到CARD束的侧面，那么利用特殊荧光墨水印刷的代码就会显露出来”。这个可读代码在可视光线下是无色的，很不明显。

### 呈束状检索CARD!








发明者西野阳、大原彻、寺田贵治称，这项技术是他们花费了许多精力的研究成果。

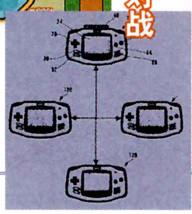
## 申请·审查中 GBA的1卡带4人玩

申请人:NINTENDO 申请日期:2001年3月12日 申请号码:2001－068032

应用这项技术，4台GBA在只有1盘卡带的情况下就可以进行连线对战。也许有人认为任天堂只是在GBA上预存了通信程序，但是其实不然。如果真是那样的话缺点会很明显，比如不能进行BUG修正、功能扩充等升级工作。据专利公报称，“这项发明就是为了避免上述缺点而采用的”。

### 一盘卡带实现多人对战





乍看之下这项技术似乎没有什么特别之处，但是它的优点在于版本升级。

## 申请·审查中 其他正在申请和审查中的专利

### 竞速游戏中的“幽灵车”

申请人:雅达利
申请日期:1991年8月1日 申请号码:H03－514136

电脑将冠军车的举动再现为“幽灵车”的系统，雅达利正在申请这项专利。由于冠军车呈半透明且能够穿透，故此得名为幽灵车。

### “WCCF”(使用トレカ的电视游戏)

申请人:SEGA
申请日期:2001年11月27日 申请号码:2001－304854

“WCCF”是使用トレカ的电视游戏简称，世嘉正在申请该专利。一种特殊墨水能够通过紫外线做出反应，从而对CARD进行识别。

### 竞速游戏的ROLLING START

申请人:SEGA
申请日期:1993年12月7日 申请号码:2001－304854

《梦游美国》的ROLLING START也在申请专利!任何新手都能在开幕后迅速提升至最高速度，怎能说这不是赛车游戏史上的一项“伟大发明”呢?

### 武器射击时的方位锁定

申请人:SEGA
申请日期:1994年6月30日 申请号码:2002－221190

“电脑战机”的方位锁定令得游戏者可以轻易地辨别画面中的角色位置。这同样是世嘉正在申请专利的发明。

# 要点3 游戏界中被认可为发明的专利

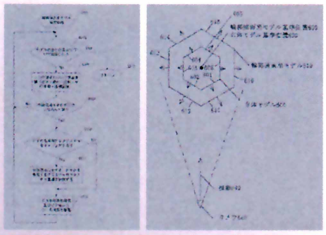
向专利厅提交的专利申请要经过严格的审查，只有合格的申请才能被认可为专利（发明）。这里向大家介绍正式成为发明的专利。也许在看了这些名单后你会吃惊地说：“那家厂商竟然拥有这项专利！”

我们也可以从中感受到知识产权是多么的可贵。

## 注册 卡通渲染

申请:史克威尔株式会社 申请日期:1999年9月28日 注册号:3372034

卡通渲染是用2D动画手法表示3D多边形的一种技术，1999年至2000年共有5家公司提交了申请，但只有史克威尔作为专利注册成功，然后才接受审查。根据公报上的记载，各公司的手法有着微妙的不同。不知是不是排在前面接受审查就有优势？



申请日期为1999年9月，大体在PS2发售之前。史克威尔仅仅是申请这项技术，没有制作利用卡通渲染技术游戏的具体计划。

**各公司在卡通渲染技术上的动向**

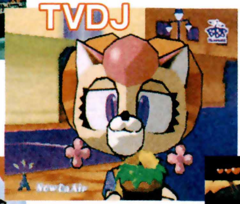
| 厂商 | 申请日期 | 申请号码 |
|---|---|---|
| 世嘉株式会社 | 1999年3月2日 | H11-053726 |
| SCE株式会社 | 1999年5月19日 | H11-139315 |
| SNK株式会社 | 2000年5月18日 | 2000-145981 |
| 任天堂株式会社 | 2000年9月22日 | 2000-289625 |

**街头涂鸦**



真正使用卡通渲染技术的就是这款ACT游戏。DC主机上出现这样的杰作很了不起。

**TVDJ**



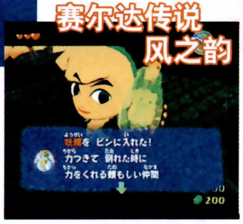
PS2上首款即时卡通渲染作品。虽然影像和音乐的混合给人轻松愉快的感觉，但是卡通渲染技术在本作中显得没有必要使用，所以给人印象不太深刻。

**冰冻音乐世界**



谁会想到SNK在这款游戏中使用了这么青春、流行的颜色？

**赛尔达传说 风之韵**




GC版《赛尔达》获得了高度赞赏，关键在于角色的喜怒哀乐表情被发挥得淋漓尽致。

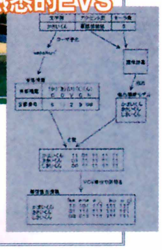
## 注册 音声合成系统

申请人:KONAMI株式会社 申请日期:1999年7月23日 注册号码:3361291

这项音声合成系统（EVS）专利是从《心跳回忆2》开始使用的。以前的音声合成方法容易出现不自然的声音，而EVS能辨别任意输入的文字列和词典中收录的文字列，所以能够发出自然的声音。

**「心跳」系列中熟悉的EVS**



《心跳3》中，角色能亲切地叫出游戏者的名字和昵称。在词尾加上“くん(君)”“ちゃん(小、阿)”“さん(先生)”也不成问题。

## 注册「桑巴DE朋友」

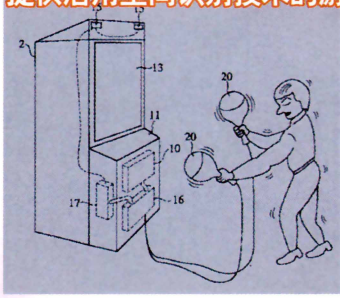
申请人:世嘉株式会社 申请日期:1999年9月7日 注册号码:3119263

街机版《桑巴DE朋友》作为专利注册，理由为“提供了游戏者不用直接对操作手段进行操作,根据自然动作实现操作之装置的游戏机”。也就是说，以前的游戏都要用手或脚按开关进行直接控制，而《桑巴》则检测出变水银石的空间位置，以此来控制游戏——从变水银石中发出不可视光线，受光装置接受到后根据受光角度计算出游戏者手中沙锤的位置。所以玩家能以自然动作对游戏进行操作。



街机版的筐体。屏幕旁边有受光装置，游戏者手中拿的沙锤里面有变水银石。

**提供活用空间识别技术的游戏**



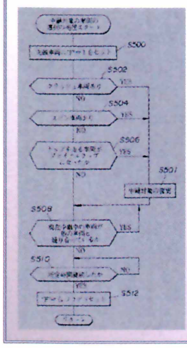
这就是专利公报上该项技术的图片说明。这么高超的技术，让SONIC小组画出来显得跟儿戏一般（笑）。

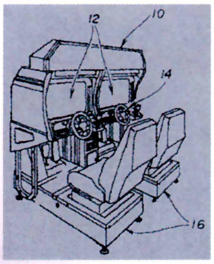
## 注册 竞速游戏的转播画面

申请人:世嘉株式会社 申请日期:1995年2月21日 注册号码:2904044

最近，街机上的驾驶游戏中，没有游戏者控制的筐体不再显得多余，它的屏幕开始被利用在实况转播上了。最先使用该技术的游戏是1995年登场的《世嘉拉力 冠军锦标赛》。一看发明者的名字，都是当时世嘉的成员——水口哲也、佐佐木建仁、山本宗平。

这项发明的申请理由是“将空闲筐体利用在实况转播上的技术”，并非游戏中的实况转播画面本身，请大家不要搞错。





《V.R.》以前是把转播监视器设置在别的地方，当该项发明出现后就取消了。

将空闲筐体的屏幕利用在实况转播上这一技术现在不仅被利用在竞速游戏中，像《电脑战绩》这种非竞速游戏也开始使用。



**将空闲筐体的屏幕利用在实况转播上**

## 追踪事件 ENTERBRAIN vs 任天堂，其后呢？

2001年7月，任天堂将ENTERBRAIN告上东京地方法院，理由是对方违反了非法竞争防止法和著作权法。任天堂要求对方赔偿损失并停止一切制造、销售活动。任天堂声称“ENTERBRAIN开发、销售的PS游戏《TEAR RING SERGEANT》内容和任天堂的《火焰纹章》系列酷似”。

很快的，同年9月东京地方法院进行了审理。同年11月做出了一审判决，驳回了任天堂方面所有请求。事后任天堂不服，再次向东京高级法院诉讼。现在两家公司还在法庭上进行着交锋。

过去，像“CAPCOM VS DATEEAST”等和游戏软件有关的诉讼曾经有过几次，但是几乎所有案例都迟迟没有法律裁决而陷入了僵局。这次任天堂的请求全部被驳回属于著作权法上的一个盲区。按照当前的著作权法，很难承认类似游戏就是侵犯了著作权。高级法院会做出什么判决呢？让我们继续关注吧。




**火焰纹章**

任天堂诉讼的对象是ENTERBRAIN和开发商ティルナノゲ，还有加贺昭三董事。

加贺昭三董事是《火焰纹章》原开发小组INTELLIGENT SYSTEMS的成员。《TEAR RING SERGEANT》开始本来预定以“～～纹章”的名称发售的，但是在预定推销过程中改成了现在的名字。




**TEAR RING SERGEANT**

## 注册 BEAT MANIA(疯狂节拍)

申请人:KONAMI株式会社
申请日期:1998年7月31日
申请号码:2922509

## 注册 DANCE DANCE REVOLUTION

申请人:KONAMI
申请日期:1998年7月24日
申请号码:3245147

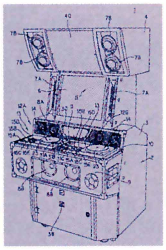
曾经引发了音乐游戏热潮的《疯狂节拍》和由它派生的《热舞革命》也被认可为专利，当初KONAMI的申请理由是“能够使游戏者体验到前所未有的新鲜玩法”。

之后，KONAMI把一连串的音乐游戏都贯名成“狂热节拍”，形成了庞大的系列群体，虽然有一阵子热潮稍减，但是《流行音乐》等游戏依旧势头强劲。

KONAMI凭借自己手中的专利控告了NAMCO公司（详细情况请看下面的追踪报道），相信大家还对此事记忆犹新吧。

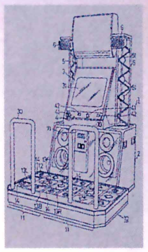
### 这两部作品就是街机音乐游戏的缔造者

这里看到的是BEATMANIA纸在专利公报中的图纸。

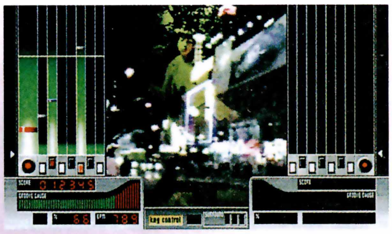








靠完成舞步来过关，KONAMI确立了一个崭新的游戏方式。



鼻祖在1998年登场。移植的家用机版本销量突破100万份。



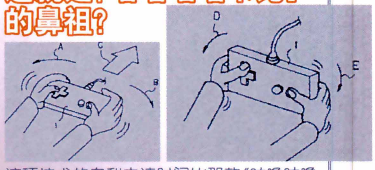

本作移植到了家用机上，需要专用跳舞毯，销量突破100万份。

## 注册 内置倾斜传感器的控制器

申请人:世嘉株式会社　申请日期:1992年12月28日
申请号码:3086827

这项专利的内容是“在控制器中内置了倾斜传感器，通过倾斜控制器操作角色”。申请人是世嘉，时间在1992年，那时正值大型驾驶仓筐体全盛时期。世嘉虽然当时没有发售使用该技术的控制器，但是专利公报上写着“将控制器左右、上下摇摆以操纵角色”。

### 这就是「咕噜咕噜卡比」的鼻祖?



该项技术的专利申请时间比那款《咕噜咕噜卡比》还要早十年。根据专利上写的，当时好像有意要开发一款操作杆类型的控制器。

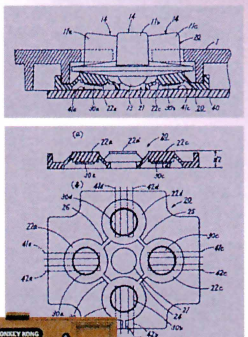
## 注册 十字键

申请人:任天堂株式会社　申请日期:1982年4月19日　注册号码:1889504(实用新案)

一个大拇指输入8个方向的“十字键”并没有注册成为专利，而是注册成了实用新案(实用的新方案)。最早采用“十字键”的不是FC，而是GAME&WATCH的“DONKY CONG”。即使过了20年，任天堂主机上还是必定采用十字键。

DC也采用了十字键，不知是用者无心还是任天堂有意?

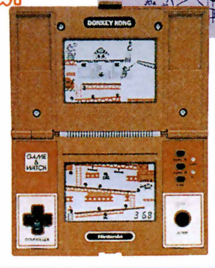
这些是引用自1982年申请的实用新案公报上的图片。相信动手拆过手柄的人都看得出来，20年前的构造和现在的一模一样。



### 20年前就已经完成的领域!



左边是GC的十字键，右边是DONKY CONG的十字键。20年过去，两者的形状几乎没有改变。今后，以模拟输入为主流的手柄会变成什么样子呢?




根据专利说明记载，“同时按下两个开关也属于正常动作，将它视为2个方向键的交叉点也可”。也就是说，任天堂在申请阶段就已经把8方向输入提入到方案中去了?实在了不起!

## 注册 内置振动功能的控制器

申请人:SCE株式会社　申请日期:1997年8月11日　申请号码:3263012

现在看来，控制器中内置振动功能都已经成为理所当然的事情了，但其实这项专利是SCE在1997年申请注册的。PS控制器内部装有小马达，接到游戏传来的特定信号后产生振动。

### 控制器中内置振动功能!



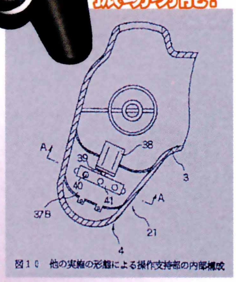



図10 他の実施の形態による操作支持部の内部構成

在这项专利被申请之前，任天堂曾经面向N64零售过振动包。任天堂的申请理由是“装上振动包后，就能玩到追加了振动功能的游戏”。

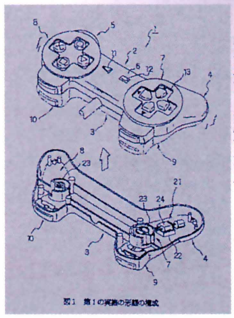


図1 第1の実施の形態の構成

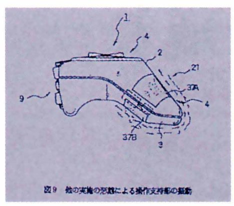


図9 他の実施の形態による操作支持部の振動

任天堂的振动包是在1999年10月9日提出申请专利的（申请号码:08-268070），比SCE还早了一年。不过，即使任天堂事先嗅到控制器振动这一乐趣也还是……。

## 追踪事件 KONAMI vs NAMCO——围绕音乐游戏和棒球游戏的泥泞比赛!其结果是?

1999年，KONAMI以JALECO的《VJ》侵犯《疯狂节拍》专利的理由向东京地方法院提交了诉讼，要求暂时停止JALECO制造、销售“VJ”，同时要求NAMCO直营店中禁止摆放“VJ”。KONAMI还控告NAMCO《GUITAR JAM》侵犯了《GUITAR FREAKS》，并要求其暂时禁止制造。之后，两家被告公司分别做出反应。首先JALECO提出在KONAMI申请《疯狂节拍》之前，《VJ》就已经作为公众技术被认知了，而且完成度相当高。JALECO反而向专利厅提出了罢免KONAMI的这项专利的请求。紧接着，NAMCO同样向东京地方法院提出诉讼，称KONAMI的《实况力量职业棒球'99开幕版》侵犯了NAMCO的专利，要求东京地方法院给予KONAMI处分，勒令其停止该软件的制造和销售活动。

KONAMI和NAMCO陷入这场泥潭之战长达1年之久，业界一致认为两家的争斗“造成了游戏市场的混乱，对整个业界带来不良影响”后来三家公司各自从东京地方法院撤回了上诉，问题到这里这才打上了句号。




确实，当时各公司都开始运营音乐游戏，一时间类似游戏泛滥。之后，ジャレコ自发性地停止了“VJ”的发售。

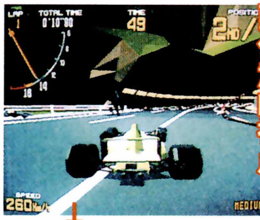
NAMCO强调，KONAMI的《实况力量职业棒球'99开幕版》中，游戏在读取数据时能够玩游戏这一点侵犯了自己的专利权。这真是漂亮的反专利案。



## 注册 3D游戏的视点切换

申请人:世嘉株式会社　申请日期:1992年6月12日　注册号码:2687989

3DCG游戏的视点切换现在已经是司空见惯的功能了，但是世界上最初将视点切换按钮作为标准配置的却是街机游戏——世嘉的《VR赛车》。当时，PC上飞行游戏的视点切换已经是公认的技术，但是世嘉申请的理由是“添加了一个能让游戏者任意切换视点的按钮”。这项专利的发明者是铃木裕先生。



利用按键能切换到任意的视点！



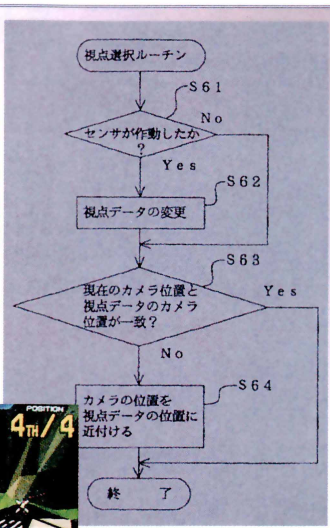


《F-ZERO AX》的视点也有4个。最新作中也采用了这项技术。



能配备4个视点切换按键的也只有世嘉的驾驶筐体！（跳跃型）

在「VR赛车」上正式采用




这项专利申请于92年。专利成功注册时很多报纸都追问：“世嘉会不会征收专利使用费？”相信很多读者还记得当时的骚动场面吧。

## 注册 密码式记录

申请人:NAMCO株式会社　申请日期:1986年1月22日　注册号码:1676795

说起不用Back Up RAM保存数据的方法，最熟悉的莫过于《DQ》系列中复活咒语等代表的所谓“PASSWORD”了吧。但是这项技术可是为了在街机上玩RPG才诞生的哟！输入密码后，即使在其他场所玩同一款游戏，也能继续进行下去。在当时来讲可是划时代的技术。

这就是鼻祖——「复活的咒语」！



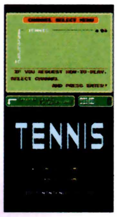

首部利用密码进行记忆的游戏是NAMCO的《重返伊西塔》。

## 注册 VS筐体

申请人:任天堂株式会社　申请日期:1984年1月17日　注册号码:1914217

只要去游戏厅就能看见对战台，这项专利在任天堂手中。在很久以前，任天堂也曾经为街机提供游戏，用这个筐体能进行网球和棒球等游戏的对战。专利公报上说，“这项发明使得两个屏幕能显示同一游戏的画面，复数游戏者能够分别操作自己的角色”。这个创意简直和现在的VS筐体如出一辙。但是在1P游戏中不能乱入。






任天堂是对战筐体的发祥地！

里面是和FC同性能的基板，《网球》等游戏最多能4人同时对战。

## 注册 高分表示

申请人:TAITO株式会社　申请日期:1976年3月18日　注册号码:1228539

在游戏中取得高分就能记录上，连这样的点子都注册成了专利。根据专利公报得知，“在过去所有期间内进行的游戏中，最高分会被记录上，对于打破前记录者给予奖励”，“游戏者打破前记录后能得到极大乐趣”。

在宇宙大作战之前就已经申请了！





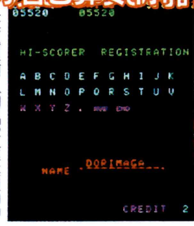
《宇宙大作战》的启动时间在1978年，所以这项技术在它之前就已经申请这一点就很了不起了。不知道早期的乒乓球游戏采用没采用该技术？

## 注册 输入名字

申请人:TAITO株式会社　申请日期:1979年5月16日　注册号码:1528813

出现高分后能够输入名字这个点子也成了TAITO的专利。不过在当年，这也是轰动的激励玩家的手段吧？公报上记载，“刷新最高记录后能输入姓名和略称等，在屏幕上显示出来后游戏者的兴趣会更高一截”。恐怕世界上最早能输入名字的电视游戏就是《宇宙大作战PART2》了吧。

留下芳名也算专利！



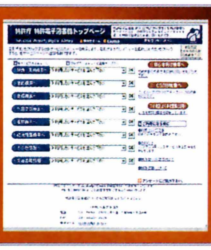



在这里输入的名字会在画面中央上部依次表示。当时有多少玩家为了机体上留有自己的大名而拼命游戏啊。

## CHECK! 上网检索专利公报！

专利厅的主页上能够自由检索、阅览专利公报，有兴趣的朋友可以上去看看。在右面网页上点击“新手检索”，然后依照画面指示跟着做就OK啦。可以查“世嘉”和“游戏”。

网址 http//www.ipdi.jpo.go.jp/homepg.ipdl



1993年以后的公开公报都能检索。我们推荐使用厂商名、制作人等搜索词，同样，商标也能搜索。本特辑没有版面介绍的东西都在上面，多极了！

## 特别投稿「取得专利是为了牵制竞争对手」

TEXT by 松仓秀实

厂商为了保护自社产品的知识产权，每年都要申请数百项专利。比如说帕青哥一案，作为侵犯专利权的赔偿费竟上了亿！这个案例相信也会波及到电视游戏界。如果不利用专利对自社开发的游戏进行保护的话，那么任意让其它公司模仿的后果就是丧失自社产品在市场中的优势。

讲到专利的理想使用方法，就必须先说说专利诉讼。由于游戏界中围绕专利发展到诉讼的案例极少，所以即使厂商凭借创意取得了专利，对其如何裁决就连专门人士也很难做出判断。由此看来，现阶段中，游戏厂商取得专利最大的效果就在于牵制对手。由于业界不会随时了解什么游戏的什么创意成为了专利，所以即使厂家取得了专利也不能行使该权利，否则会受到业界舆论相当大的谴责。

游戏厂商应该以保护知识产权的姿态，就自己的游戏创意或GUI等，积极请求专利保护。当这些创意取得专利之后，厂商应该本着公平并且合理的原则授权出去。游戏在朝着网络化和宽带化发展，将来还会有更多的创意出现。游戏设计者靠自己的创意一攫千金将不再是梦想。

松仓秀实●律师。秀和专利事务所所属。精通IT系专利、商业专利，对电视游戏有着极深的造诣，曾多次向《CESA白皮书》投稿，还在TGS上进行过讲演，绝对是游戏专利的权威发言人。

## 总评 游戏的专利很深奥！

6年前就有过相同的特辑计划，但是我的直觉告诉我，以后还会有更多的专利出现。比如93年围绕着对战格斗游戏CAPCOM和DATE EAST展开了争夺，到了21世纪两家还是你来我往。我感觉，如果现在的著作权法、专利法只要不变，今后还会上演相同的事件。

关于专利和商标还有很多尚未发掘的东西，我们还会收集材料介绍有趣的东西。

# 动感新势力 金版MTV

## 金版MTV？ 好熟悉……！！

是呀，不过这次不是创电玩光盘纪录的《电玩新势力》金版MTV，而是集中日本动画精华和音乐精华的《动感新势力》金版MTV。18首日本动画MTV再制作，最值得收藏的动画音乐CD，中日文歌词对照，赠大幅精美海报。

**VCD+CD+大幅精美海报**

## 全18首预定收录曲目


DEAREST
机动战舰抚子
剧场版主题歌

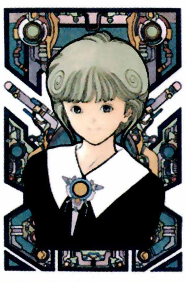

STRENGTH
X
OVA片尾主题歌


Try to Wish
幸运女神
剧场版主题歌


Let me be with You
人形电脑天使心
TV动画片头主题歌


On Your Mark
宫崎骏短篇
MTV短篇


MOMENT
高达SEED
TV动画片头主题歌


那一天
电影少女
片尾主题歌


DYNAMITE EXPLOSION
MACROSS7
OVA片头主题歌



Snow Angel
星空的邂逅
原创主题歌


Key of the Twilight
骇客时空
TV动画插曲


FOREVER LOVE
X
剧场版主题歌


Last Impression
机动战记高达 W
剧场版主题歌


奇迹之海
罗德斯岛战记
片头主题歌

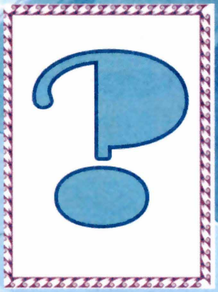


地球仪
圣斗士冥王篇
片头主题歌


晓之车
高达SEED
TV动画插曲


Shooting Star
星空的邂逅
片头主题歌


Ice Blue Eyes
浪客剑心
TV动画插曲


未定曲目

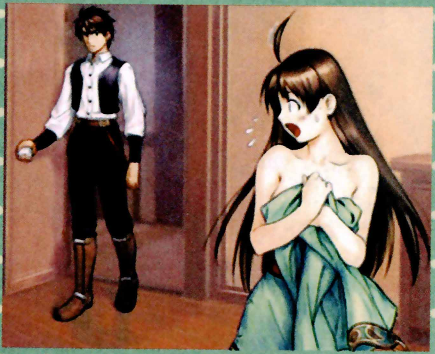
**出版日期：8月28日** **定价：9.80元（双光盘）**

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177.64472919（邮资免取）

所“纯粋な音”使用「三叉音叉」
发生结果——【维奥莱特备忘录】遗迹「幻影回廊」是依靠三叉音叉上下的，三叉音叉多次使用也不会消失。

## 34【水槽之栓】

发生条件——由幻影回廊飞越地形到达塔；在有水的阶层使用エアドロップ，破坏栓
发生结果——塔中的水流逝，击破メイアフラ



## 35【エルスク-ラリオ】

发生条件——幻影回廊之塔；在ブロンテース音叉~此石碑上方通路；击破ワイバーン×1、ガーゴイル×2
发生结果——「エルスクーラリオ」入手 【参考书】

## 36【熔解更高金属】

发生条件——熔铁炉做成
发生结果——获知加入ヴェストリヒナーベル可使在熔铁炉中不能熔化的金属熔解
●可用ヴェストリヒナーベル锻造武器

## 37【访问オッフェン】

发生条件——店评价LV15以上
发生结果——店外可设置テント（帐篷）和日よけ（太阳伞），使注目的摊位扩大。

## 8【铁人の书】

发生条件——炼金术士LV15以上
发生结果——「铁人の书」入手 【参考书】

## 39【修理喷水池堵塞】

发生条件——持有ブリッツスタッフ(雷伤害中)；前往ハーフェン的喷水池（杂货屋附近）
发生结果——喷水池修好【MOVIE】

## 40【进入遗迹深层】

发生条件——转动遗迹「ヴェストリヒ.ナーベ」的阀门
发生结果——进入遗迹深层

## 41【爱之本】使死人复生

发生条件——ヴェストリヒナーベル内；击破ナマズ后
●使用从属效果有臭味的道具可使ナマズ昏迷，趁其昏迷期间将其打倒。
发生结果——「爱の本」入手 【参考书】

## 42【神之船】

发生条件——前往“神の食卓”；在祭坛使用フオルグロッケ
发生结果——与神之船战斗（HP9800,MP0,LP0的庞然大物）

# 心得&技巧

## 【序盘的资金筹备】

主人公家门前有座胡萝卜山，将全部胡萝卜拿去卖（100个）。

## 【序盘的资金筹备2】

1.首先，最初购买的既不是参考书，也不是调合材料，而是コメート原石：极上品、やる気マンマン；
2.购入此物品后，收集井户水110桶，将全部道具制成中和剂。
3.这样制成的中和剂品质较高，可高价卖给クリエムヒルト（1个100コール）。全部售出即可大赚（留下10个自用）。

## 【不需要的参考书】

一部分参考书只登录了能采集的道具，没有购买的必要。

| | |
|---|---|
| カロッテ | 家庭食材、平野部の山草 |
| ファスビンダー | 奇妙な动物生态 |
| ハーフェン | この店いい店、うみのいきもの |
| ホーニヒドルフ | アルト登山 |

## 【拍卖场竞胜方法】

■1.在ホーニヒドルフ购入参考书《世界の矿物辞典》；
2.在ハーフェン杂货屋购入フェスト（附带“出来がよい+1”）2~10个，同样，购入5个コメート原石；
■3.由フェスト制成研磨剂：极上品、出来がよい+1，在批发店登录；
■4.使用研磨剂磨原石就可简单做成品质高的コメート；
■5.这种コメート价值可超过1000コール，完成酒场委托的1个コール可获得2000コール；
■6.拍卖价低于市价为宜。

## 【メッテルブルグ镇人气急升】

メッテルブルグ镇的宝石需求量很大
将上面的研磨剂由批发店购入，在大贯道拾回宝石的原石再调合出宝石来卖，就可高效地提升人气。

## 【可利用道具】

空飞ぶほうき……由迷宫脱出、街道飞行
メルクリウスの瞳……查看道具品质
フライングボード……地形飞越B、街道飞行
秘密バッグ……道具转送、道具寄存
ブリッツスタッフ…雷(不附带“破坏力低下”)
エアドロップ(水中)、レヘルン(ヴェストリヒ)、三叉音叉(幻影回廊)

## 【雇佣店长】

■1.不能连续使用布莉吉特、罗得弗利德、克拉拉,可选择2人轮换的方式；
■2.长期离店时要注意：确认好店长的契约时间；商品棚尽可能多放商品；
■3.尽量自己做店长，因为雇佣店长的话，只能得到店经验值1/2、评判1/3；
■4.在カロッテ批发店将店用的物品全部登录；

# ENDING条件

### 艾伊塞鲁ED

第3年店LV12以上；炼金术士LV40以上；人气LV95以上；访问者900人以上；未击破全BOSS；布莉吉特的病未治愈

### 布莉吉特ED

第3年店LV12以上；布莉吉特的病治愈；访问者900人以上

### 爆弹魔ED

第3年店LV12以上；击破全BOSS；访问者900人以上

### 炼金术学校

第3年店LV12以上；炼金术士LV40以上；访问者900人以上

### カロッテ市(普通)EDor幻想都市(幻想)EDor要塞都市(军事)ED

第3年店LV12以上；炼金术士LV不足40；城镇沿特定方向发展；访问者900人以上

**普通ED** 访问者超过300人

**BAD ED** 访问者不足300人

备注：二周目只保留特技

■作者 LIGHT（光明 · Shining）





# 恐龙危机3

| XB | 厂商：CAPCOM | 发售日：2003.6.26 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：AVG | 价格：6800日元 其他：—— |




## DC3的操纵系统简介

**●通常**

左摇杆……………………………移动
右摇杆（按下）…………………主视角
BACK……………………………道具菜单
START……………………………系统菜单
A……………………………调查/决定
B……………………………跳跃
X……………………………射击
Y……………………………副武器
白……………………………道具菜单
黑……………………………地图
L……………………………固定射击方向
R……………………………喷射/滞空

**●无重力空间**

B……………………………上升
R……………………………下降

## 游戏开始前3点需要注意的地方



1、喷射这种移动方式属于悬浮移动，有电的地形可以利用喷射移动直接通过。

2、游戏中蹬上很多较高的地形时，需要从起跳点直接向目标方向喷射移动，当前进一段距离后再进行跳跃爬升高度，并缓慢落于目标地点。

3、主角们原地喷射时从后面看很像是《高达0083》中的GP01Fb，下面的两个主推进器+上面两个附着式出力强化喷嘴~

## 流程攻略指南

**ハンガーデッキ・右舷**
●打开电力供给
●打开闸门
●进入后强制战斗

**フロントデッキ前エントランス**
●打开大门开关
●高处房间中踩住地面开关，闸门升至较高位置时通过
●射击能源变换装置

**フロントデッキ・右舷**
●调查电脑使殖民舰变形
●蓝色的光圈是记录点



**ハンガーデッキ前通路・右舷**
●利用9枚副兵器テンヘスト打开蓝色的门

**ハンガーデッキ**
●打开ハンガーデッキ・右舷的开关

**ハンガーデッキ（另一侧进入）**
●打开闸门开关
●开启所有开关
●取得セキュリティカードLv.1
●强制战斗，需要全歼敌人

**EVA资材保管室**
●在一层打开电源
●从移动的箱子飞入铁栏后打开大门开关

**エアロックルーム①**
●发生剧情，转为SONYA行动

**エアロックルーム②**
●调查电脑启动管理装置
●取得エアロック使用许可证
●在电梯电脑处使用エアロック使用许可证
●乘电梯进入下层
●打开开关后前往中枢部，注意，这里的行进速度一定要快，如果闸门关闭的话就要重新进行。
●调查中枢部电脑进入无重力空间

**オズマンディアス外壁①**
●开启尽头的外壁动作开关，转为PATRICK行动
●取得ジャガーノート

**パワーステーション前通路・右舷**
●使用ジャガーノート打开门

**サブステーション・左舷**
●调查电脑取得密码

**フロントデッキ・左舷**
●调查电脑

**パワーステーション**
●利用箱子飞入个室
●调查电脑
●BOSS战

**サブステーション・左舷**
●调查电脑令舰首结合

**メインブリッジ下部**
●调查高层两电脑

**メインブリッジ**
●引发剧情
●取得インフェルノ

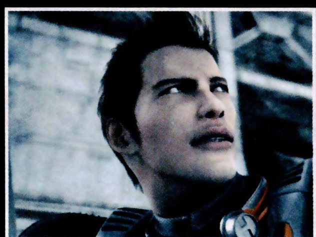
**仓库间モジュールB**
●利用ジャガーノート解除门锁

**仓库モジュールA**
●尽头取得エネルギー增幅装置A

**ローターリージョイント**
●使用エネルギー增幅装置A
●调查电脑，将黄色仓库换至左下侧

**仓库モジュールD**
●将连接在动力部的电缆射断

**仓库モジュールE**
●取得エネルギー增幅装置B





**ローターリージョイント**
●使用エネルギー增幅装置B
●将黄色仓库调换至右上侧位置

**大仓库**
●BOSS战
●调查电脑，之后立刻从打开的小门脱出

**メインシャフトB**
●在底层救出少女
●跟随她移动

**クルー个室**
●引发剧情

**小ロビー**
●取得セキュリティカードLv.2

**ホログラム室**
●引发剧情，转为SONYA行动

**エアロックルーム②**
●尽头电脑处选“手动操作”
●乘电梯至下层逐一操纵电脑，顺序：左、右、左、左

**オズマンディアス外壁①**

●进入先前无法进入的通道

**オズマンディアス外壁②**

●在尽头引发剧情，转为PATRICK行动

**シャフト内部D**

●使用セキュリティカードLv.2乘电梯

**メインシャフトA**

●强制战斗

●关闭风扇并开启紧急用踏板开关

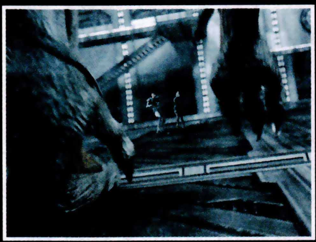
●在80秒内跳上风扇

**DNA实验研究设施**

●调查电脑向外移动

●BOSS战

●将其HP削减至1/3后发生剧情



**パネル室**

●调查控制台

**大ロビー**

●调查低米那的开关

●BOSS战

●胜利后再次调查开关

**集积プラント**

●调查顶层的开关

●柱子降下后进入

**エネルギー变换室**

●躲避杂物在传送带前进

●跳上风扇后有另一传送带

●射击能源变换装置后进入

**集积プラントB1**

●调查另一侧电脑

**エアロックルーム③**

●射击全部的能量转换装置

●跳至二层打开左右两个锁

●进入打开的门调查电脑

**オズマンディアス外壁③**

●射击尽头的能源转换装置

**エネルギーコア联络通路**

●将地板的开关全部踩亮

●进入上层的门

**サブエネルギーコア管理室**

●射击能源转换装置

●在顶层取得操纵杆

**集积プラント前通路①**

●电脑前使用操纵杆

●集积プラント

●打开顶层开关

**コアセーフティー管理室・上部**

●打开上锁的门

●调查门内电脑

**サブエネルギーコア管理室**

●射击上下两层的能源变换装置

**エネルギーコア**

●控制台前取得セキュリティカードLv.3

**集积プラント**

●打开高处大门

**集积プラント前通路②**

●尽头引发防避发动

●调查电脑

**シャフト联络路**

●进入电梯管道移动

**メインブリッジ**

●电脑前使用操纵杆

**オペレーション室・右舷**

●击毁动力部中央的红色部分

●最高处取得モバイルデバイス

**セキュリティコントロール室**



●逐一解锁向深处前进

●尽头电脑处使用モバイルデバイス

**メインブリッジ**

●再次调查电脑

**危险物保管室**

●保管库内取得アトミックシリンダー

**ハンガーテッキ**

●BOSS战

**集积プラント**

●开启高处开关

**エネルギーコア**

●在电脑处使用アトミックシリンダー

●BOSS战

**中枢ダクト前回廊**

●调查电脑

**集中モニター室**

●引发剧情

●セキュリティカードLv.4

**マザールーム前ELV**

●踏上最高处取得エレベーター启动ユニット

●启动电梯

**マザールーム**

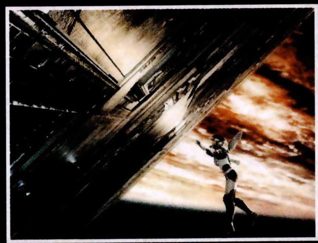
●开启两个机关

●连续BOSS战

**マザールーム前ELV**

●乘电梯

**中枢ダクト内部**





●BOSS战

**シャトルポータル联络通路**

●调查尽头电脑取得リアエンジン入室许可证

**リアエンジン・右舷**

●BOSS战

●胜利后上二层控制台处调查电脑，转为SONYA行动

**リアエンジン・左舷**

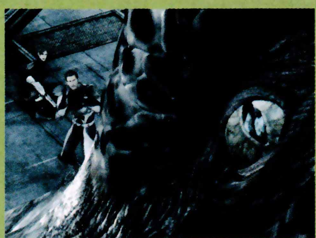
●调查尽头高处的电脑，转为PATRICK行动

**シャトルポータル**

●在中心部乘电梯，情节后有BOSS战。



## 对敌战法解析



**虫**——没什么重点需要讲解的，只要小心不要被咬住就可以了。

**虫巢**——它会喷射出酸液，最好找个可以看到它的进行攻击，以便躲避，至于不断放出虫子理不理会都没差的。

**恐龙**——分为两种，一种是利用冲撞和尾巴进行攻击的，比较好对付。另外一种是放电进行攻击的，也没什么难度，但是在对付多只恐龙时要小心它放出的电流。

**人龙**——攻击力高，而且跳跃能力很强，与其战斗时要不断移动，切忌立于一点进行攻击。

**暴龙**——利用冲撞与电流攻击，与其战斗时只要保持较远的距离就没什么问题。另外就是它周身在冒电的时候会缓慢恢复HP。

**甲龙**——扫尾巴是它的基本攻击方式，对付它的方法与对付暴龙没什么区别。需要注意的是它的滚动攻击，一定要在它开始滚动后再进行横向回避，否则它有可能在滚动前就改变方向。第一次将其HP削减至1/2便会发生情节，第二次需要完全击倒。

**水龙**——副兵器テンペスト对其有特效，只要利用这种方法就可以轻松取胜。其第二次出现时多了放电的攻击，还是利用副兵器就可以了。

**MOTHER**——它的那个脑袋只是装饰，主要是N多旋转的电路，利用副兵器配合霰弹枪进行攻击会有很好的效果。

**双头龙**——第一次出现时要一面向楼下撤离一面攻击，坚持一段时间后发生剧情。第二次战斗时，要多利用副兵器攻击，当其HP削减至1/3后会再生出一个头，降至1/2后会发生剧情，主角会驾驶战斗艇与之战斗，几次攻击就能把它做掉。战斗艇的操纵方法与无重力状态下相同。

■文/大肉虫子・明人




经过许久的等待KOEI没有辜负大家的期盼，《三国志战记2》终于如期推出了，本作的情节比上作更加复杂，世界观构筑更加庞大，多姿多彩的武将连锁正是本作最大的卖点！《三国志战记2》中主要登场的角色有四人，刘备、曹操、孙策、吕布，每个人都有独立的情节与事件。多结局，多分支的叙事方法无疑提高了游戏的多周目游戏性。对于喜爱三国题材游戏的朋友无疑是暑期最佳的选择！





| PS2 | 厂商：KOEI | | 发售日：2003.6.26 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## ① 指令解读

[战斗指令]

**移动■** 按照人物头顶的编号顺序移动。移动时会出现人物可移动的距离。移动完成后可设定方向决定部队的朝向。

**人物状态■** 按□键可调出人物的状态画面，察看人物现况。

**战法■** 按△键可更换各种不同状态，如：夹击、单骑、突击等。一般来说战法合理的搭配可提升攻击连锁效果。另外，我军前后包围敌人后会出现“一齐攻击”的选择，也可使攻击力加倍。

[本处地指令]

**军团■** 军团中分为移动、编制、解散、作战、他军情报。这些选项用于部队的编制和管理。

**密探■** 密探分为移动、工作、解任、任命，这些指令可获得一些战场情报和武将情报，有时也可带回一些武将。

**都市访问■** 访问都市分为战法训练与村落两种，可以通过训练掌握新的攻击技法，访问村落可得到情报。

**处点武将■** 查看处点武将。

**在野武将■** 查看在野武将。

**战场视察■** 对于战场情况的把握全部要靠这条来观察，用于侦察地形。

## ② 系统解析

**攻击■** 最基本的进攻方法，只要与敌人连接就能使用，弓兵系可于远距离使用射击指令，进攻方战意上升，被攻击方战意下降。双方都会有兵力损失，但进攻方占优。注意从背后攻击敌人战意变化会提升，还有可能获得敌人的战法。




**战法■** 用于战斗的强力技法，可大量削减敌人士兵数量，使用后会消失，可以由对话事件或兵粮库来回复，击破敌人后也可得到回复。战法分为武芸，知谋和统帅三种，随武将的成长其装备可能的战法也会增加。

**连锁■** 克敌制胜的绝招，游戏的精髓所在。一名武将发动战法后，如果身边有装备着发动可能的战法的武将就会产生连锁。连锁发生后，战法的成功率会上升，产生的伤害值也随之增大，击败武将后更易将其捕获，因此要尽量使用连锁来击破敌方武将，参与连锁的所有武将都能得到经验值，击破武将的话都可以恢复战法。

**连击■** 由部队的军师发动，使范围内的武将都能连续发动战法，有效范围由军师的知谋值来决定。连击是创造高连锁数的必要方法，战法装备合理的话，一员武将就能发动6连锁。不过要注意的是，如果连击中的武将受到敌人普通攻击的话，其连击状态将被打消。武将在行动之后，连击状态也会消失。

**在野武将说得■** 地图上有很多在野武将，派包括友好武将在内的部队前往就能将他们说得，如果在敌方城市则可派友好武将作为密探前往说得。

**武将对话■** 特定武将之间可以发生对话，对话后一般会增加战意，还可以解除混乱状态，但一场战役只能使用一次。另外，特定武将进行战斗的话也会发生对话。

**友义武将战法■** 战斗中友好武将以特定位置使用战法的话可发动各种特殊战法，威力巨大。

# [刘备篇]

## 序章 天下大乱

登场第一关，对手只有张辽和一杂兵。可让刘备选择诱敌深入，把关羽和张飞放在身边，等敌人来攻击时左右夹击。

<合城之战>

登场后刘备会使用特殊能力“督战”关羽进行突击，之后发动连锁可活捉侯成，最后再用优势兵力击败宋宪。

<下邳之战>

敌人只有三个,敌主帅吕布会首先冲过来。摆好阵型布置好连锁攻击,吕布一进入就将其消灭，剩下的一齐冲上去即可解决。

**本篇**

## 第一话 孔明初阵

敌军主将夏侯敦攻击力高且善于使用连锁攻击。我方对付他的最好办法是让关羽和张飞前后包围,诸葛亮再从上下攻击,这样就会出现双武连击,之后再让诸葛亮使用计谋消灭他。

<山贼讨伐战>

本关的敌人只有四个,只要击败敌贼头就算胜利,完全是用来练级的。

<宛城之战>

关羽和张飞摆出阵型和布置好连锁等敌人冲上来，约3个回合便可消灭敌人前锋部队。消灭许褚、典韦后敌主将张颌会冲到我军跟前，这时使用刘备“诱敌深入”的计策将他吸引到包围圈再消灭。此后战斗较为复杂,尽量少浪费兵力，多用战法攻击。




<博望之战>

敌军的张辽行事十分莽撞，会在第一回合直接冲入我军的阵营。如果想尽快了结战斗就直接消灭，想要经验的话会损失很多兵力。

## 第二话 荆州南下

<长坂之战>

本关要对付的是拦路的夏侯渊军，敌人的军师很多，敌战法使用频繁，并且敌人会在第一回合召出矢仓和投石机。好在敌主帅也会对我军发起冲锋，等他靠近我军时发动连锁攻击可一举消灭敌人。

## 第三话 赵云救出战

本关中敌人主力尽出、兵力雄厚，最好不要硬拼，战斗开始先把赵云撤回来组成稳固防线，河右边的两队人马后撤集中优势兵力伏击曹军。

## 第四话 激战长坂坡

本关简直是长坂之战的翻版，连人物角色都没有改变，按照打长坂之战的方法即可。但要注意敌军师“二虎竞食”战法，此战法会引发我军相互攻击，所以尽量先消灭他们。

进军江夏途中,曹操的追兵赶了上来,危急关头张飞要求留下断后,单人独骑喝退曹操追兵。此后刘备大军再没遭遇任何抵抗,顺利进入江夏城。

暂时的危机总算是度过了，摆在刘备面前的是两条路。

出现选择：

1.与孙权结盟共同抗击曹操。

2.应蜀主刘璋之邀到三巴去。(选择)

## 第五话 长沙突破战

<岳阳之战>

本关敌人很少，只有魏延和一个杂兵，一回合连击就能轻易解决。

<长沙之战>

我军军师可在登场后第一回合召出投石机攻击，之后即可用我军的连锁攻击打败对手，惟一要注意的只有黄忠和韩玄的连锁攻击。战后占领长沙，可取得“乱射”战法。

## 第六话 西凉的战火

<定军山之战>

敌步兵会主动冲到我军面前，而且敌人所处位置分散，几乎没有任何难度可言，只要不走近矢仓的射击范围一切都好解决。另外，要注意从本关起我军开始出现兵粮库，一旦被击破会使敌人的战法恢复。

<山贼讨伐战>

选择进入兖国便会来到此关！登场后发现敌人自四个方向出现，每个人的兵力高达6000！好在贼头会直接冲进我军包围，尽快将其消灭对战局有利。

<武都之战>

杨秋及其部将比山贼还好对付，最好让队伍中级别较低的击败他们挣经验值以免等级相差过大。敌人会在第一回合发起冲锋，长弓手和骑兵的连锁攻击会把攻击力提升到1000以上,不要大意!

<天水之战>

本关的地形以平地为主，马超率领的清一色西凉骑兵十分强大，尤其马超本人几乎和所有武将都可使用莫逆攻击，形成连锁一回合打掉我军5000左右兵力！对付他的办法只有尽快消灭，否则等到骑兵都冲进来时就很难收拾残局了。关羽和张飞的“单骑突击”攻击力很高但只能使用一次,最好全部用来消灭马超。

## 第七话 长安救援战

进入安定之前可先占领陈仓，之后派一支部队防守，主力进军安定。

<安定之战>

安定之战相对来说比较复杂,敌人是以徐晃为首的5员大将!由于我军登场位置地形复杂,附近还有水源,容易被敌人的水计所困,要尽量向右移动,如无意外,敌人会在第三回合移动到我军攻击范围内,注意敌战法中“两虎竞食”对我军杀伤力较大,对付徐晃军最好用骑兵突袭,冲到后面夹击,再配合使用“一齐攻击”的连锁。

<五丈原之战>

本关地形非常复杂，我军不少将士站在山上，严重与本队脱离,情况十分危险，要尽快与本队合流！注意敌军师程昱会使用“陷阱”战法。此战可用我军的矢仓阻止中间的曹仁军和右边的张辽军汇合。另外,敌军中的蔡瑁很容易收降,一定要活捉过来!

<上洛之战>

郝昭军团实力颇强,军师善使计,武将战法也很强横，尤其是郝昭的包围战法，会把己方部队立刻召集到身边进行连锁攻击！好在他本人兵力只有5000，连续几个突击就可解决，想全灭敌人的话将会陷入苦战！最好将关羽、张飞、赵云三人都换上骑兵，等郝昭冲上来一个回合消灭。

<长安之战>

登场后发现马超一人站在阵前孤军对抗四周之敌。由于本关的任务之一就是解救马超，所以全军要立刻上去救援！曹操军的阵型对我军十分不利，我军只要一进入中场就会遭到连锁伏击，惟一能依靠的只有关羽张飞等人的连锁技能。我军可在中场位置密集站立，尽量保持一条横线以减少敌人的连锁数。

## 第八话 汉中出兵

<渭水之战>

敌将杨松带领部将前来抵挡我军攻势。但只有两人，根本不足以对我军构成威胁,可让二线部队出来锻炼,此后各关最好都让等级低的部队练级,以备后用。



<魏兴之战>

平定张鲁周边势力的第二仗。登场后发现敌部队在屏幕左方紧紧依靠矢仓防守，由于人数太少，我军只要全军推上即可将其击溃。

<阳平关之战>

本关敌人并不强大，但地形复杂,山口中间竖立一个矢仓，处理起来很麻烦，最好先用骑兵冲过去消灭,之后敌人会从山口另一边进入，这样道路会显得很狭窄，不利于我军发挥，只有多依靠军师的计策才能轻松取胜。另外，敌将胡车儿很容易捕获,最好将其捉到以充实我军。

<汉中之战>

敌人登场时人数只有4人，但第二回合刘璋的4人援军赶到，我军轻易上前就有被包围的危险！只有摆好阵型等刘璋援军出现。援军会在屏幕右上出现，如果诸葛亮会使用使敌部队混乱的战法，最好让他上前先将敌部队封住，之后再对付张鲁军。张鲁军最大的特点是士气很高且不易混乱,在拖住刘璋军的同时用关羽、张飞、赵云等尽快将其消灭。

## 第九话 益州战役

杨怀军和吴懿军是用来给低等级的同伴提升等级的，两仗都是由两人组成的部队。当然，敌人的行动有时也会改变顺序，会沿着道路攻击我方城池，如果我军在他们要攻占的城池里驻有部队则会发生战斗，反之则不

会！杨怀与吴懿很容易会被捕获，尽量抓住他们吧！

<武都之战>

武都之战是入川重要一役，消灭张任军才能保证我军根据地不被占领，敌登场人数6人，以轻步兵和弓兵混编为主，其势头是要包围我军！所以，尽量不要将部队集中在一起。可把部队划分成两个分队，一左一右分别击破敌人。敌军师法正有“大喝”的战法，要尽快消灭（如我军有“陷阱”战法，最好先把他“拉”过来消灭！），剩下的敌人不足为惧。若想得到道具冲过去直接消灭张任即可。

<定军山之战>

如果我军始终不进行攻击的话，严颜军会很快来到汉中；若我军进军及时则会进入定军山之战。本关敌人只有严颜与刘巴带领一个部曲督前来迎战，依靠最平常的战法就可击败他们，很适合我军二线部队练级之用。

<棉竹之战>

距离成都越近敌人越少，棉竹的守军只有吴班和部曲督，完全不是我军对手。

<永安之战>

<剑阁之战>

剑阁、棉竹、永安这三战都不是什么重要战役，除了给二线部队练级用外再没有别的用处，只要打通棉竹就可直接攻击成都，占领成都本话就算完成。

<成都之战>

终于来到本话最后一仗，消灭敌主帅刘璋就可拿到全益州的掌握权，本关地形是在城中，移动受到很大限制，中间的城门可以打破，但要花去三回合时间。攻击城门的任务最好交给关羽完成，关羽兵力多智力高，中了战法也能很快回复，其余众人分别从左右城门包抄。进入后中间关羽的城门也会攻破，扫清敌将黄权、李严、孟达等即可消灭刘璋。得到益州的掌握权后突然接到孙权要与曹操联合的消息，诸葛亮提出要领一支奇兵阻断孙策援军。

出现选择：

1.让诸葛亮带游军出战阻止敌人合流。（选择）

2.不允许出阵阻止敌人合流。之后进入选择部队的菜单，挑选游军时尽量选些主力出来，因为下一话会打得很艰苦。

## 第十话 军师出阵

<襄阳之战>

游戏中最难打的一关就在于此！敌人是孙权军主力，而且还是攻城战，敌军中猛人很多，随便发动几个战法就可陷我军于困境，惟一解决的办法只有尽快消灭敌主帅孙权。首先，让我军兵力较多的人上去攻打城门吸引敌主力靠过来，孙权会沿着左边的通道前进。让孔明和两个攻击力高的人靠上去消灭他，其余的人在城门处拖



住出来的敌人。3个回合后敌人的城门会被攻破，之后让军师使用计策使敌人成为混乱状态塞住城门，其余人等尽量为孔明争取消灭孙权的时间。

## 第11话 长安夺回作战

敌部队分成两支攻击部队，所以要把他们消灭于益州之外以保证我军根据地的安全，当然也可以直接攻击长安。

注：上话中出战的武将在本话不会登场。

<五丈原之战>

<安定之战>

以上两场战役都是敌人主动攻击，所以没有固定战斗地点。敌部队都是以前消灭过的，实力没有增长，全军直接冲过去消灭即可，用于二线部队升级最好不过。

<长安之战>

曹操率领的主力部队人数达到8人，登场后双方会发生对话情节，曹操军全体战意加10。之后我军的将领相互对话也可得到10的战意加值。对付曹军的办法是全军原地待命等待敌人冲过来，或者用陷阱把曹操“拉”过来消灭。这时我军的实力应该已经很强，只要在第9话没有把主力完全




分给孔明的话打本关应该问题不大。

## 第12话 天下英雄

全国的城池都已开放，可以随意攻击，敌人的部队也会攻击我军的城池。不过，只要守住长安，其余的领地丢失了也不要紧。我军若是全部攻陷敌人的城池的话势必会花费大量时间和精力，所以这里先列出直接攻击邺城的道路。

<潼关之战>

<弘农之战>

<许昌之战>

<白马之战>

以上几关只是敌人最后的抵抗，不会主动出击。顺沿以上路线前进可以最快速度攻到邺城，需要注意的是襄阳附近的司马懿军和张辽军会主动攻击我军城池，好在败北条件是长安被占领。只要守住长安其余的城池就算被占领问题也不大。洛阳城中的守将是孙权，可作为我军主力部队练级之用，但为了节省时间也可绕过去。

最终<邺城之战>

刘备篇最后一关，敌人是老对手曹操。我军实力已成长很多，消灭敌人不费吹灰之力，战场地形是城中，移动力受到很大限制。最好采取左右包抄中间突破的办法，3回合后打破城墙再从左右两边分别杀入消灭曹操。

注：通关后的结局是刘备成为汉朝丞相，其余部下都成为汉朝官吏。

# [吕布篇]




## 第一话 武神降临

——吕布军vs荀煜军——

●胜利条件：敌人全灭

●败北条件：我方军团长败走or30回合经过

●褒赏条件：我方全部队存活，获得“易经”

因为是第一场战斗，难度不高，只要小心荀煜的“二虎竞食”就能轻松获胜。初期位置森林地形较多，影响移动力，可以先利用对话提升战意。

战胜荀煜后，吕布趁曹操与刘备交战之时夺下了衮州。曹操得到情报后，立即与刘备停战，回兵讨伐吕布。

## 第二话 衮州突破

面对曹操的大军，吕布欲与其决一死战，但军师陈宫献策放弃衮州，突破曹操军的包围去投靠徐州的刘备。

●战略胜利条件：突破守卫定陶的曹操军（可以放弃本处地）

●战略败北条件：6回合经过

<定陶之战>

——吕布军vs曹操军——

●胜利条件：敌军团长击破

●败北条件：我方军团长败走or20回合经过

●褒赏条件：10回合内达成4连锁，获得“河川兵术书”。

本仗敌方多为猛将名士，且敌人摆好阵势以待，贸然前进必将受到围攻。注意荀煜和夏侯敦的战法可使我方复数将领混乱，要以他们为首要击破目标。战场地形多为平地，以连击配合其他武将可轻易达成4连锁。

突破定陶，吕布来到徐州，刘备把小沛交给他，但吕布却因城市太小而十分不满……

## 第三话 徐州掠夺战

为了讨伐袁术，刘备留下张飞守卫下邳，自己带领全军出击。军师陈宫则向吕布进言，要他趁机夺取下邳。

●战略胜利条件：6回合内占领下邳

●战略败北条件：6回合经过

<下邳之战>

——吕布军vs张飞军——

●胜利条件：敌方军团长击破

●败北条件：我方军团长败走or15回合经过

●褒赏条件：敌全灭，得到“长信宫灯2”。

本仗敌人兵分两路，可先击破右路敌将，顺便破坏兵粮库。敌方除了张飞没有什么厉害武将，可以先将他引到森中使用“伏兵”等战法使其混乱，然后轻松愉快地收拾掉其他杂兵即可获得褒赏。

打败张飞后，吕布夺取了下邳，无路可退的刘备只好投降，袁术也与吕布结为同盟。这时，曹操派人送来密书，以皇帝的名义要求吕布讨伐“伪帝”袁术，并封他为徐州牧。

出现选项：

1.答应曹操的请求，讨伐袁术。（选择）

2.拒绝曹操的请求。

## 第四话 袁术讨伐战

●战略胜利条件：12回合内占领宛。

●战略败北条件：下邳被占领or12回合经过。

本话基本上可以一路杀向宛，虽然路上有几队守军但都不堪一击，只要小心下邳不被偷袭就可直抵宛。为了保险可分兵两路，吕布带队击破守军，另派一支3人左右的队伍清理下邳周围的杂兵。

### <宛之战>

——吕布军vs袁术军——

●胜利条件：敌军全灭

●败北条件：己方军团长击破or25回合经过

●褒赏条件：15回合内敌军粮库全部破坏，获得“战国策”。



本仗敌人虽多但都不强，可以利用两边的森林地形使用伏兵或火计使他们混乱后围攻，或从正面的平地以骑兵突进，用连击战术破敌。褒赏条件很好达成，只要派出1、2名武将直奔兵粮库即可。

占领宛后，刘备赶来告知曹操趁机偷袭后方，取了徐州，现在已经兵临城下。危机之时，荆州刘表领兵来援，曹军撤退。刘表请吕布和刘备到襄阳做客，但是在襄阳，陈宫发现刘表只是想解救同族的刘备，现在正想捉住吕布作为与曹操谈和的礼物。吕布大怒，斩刘表于酒宴之上，夺了襄阳。

## 第五话 宛急袭

刘备见吕布杀了刘表，一怒之下逃回宛，与吕布解除了盟约，并带兵攻来。陈宫认为最好攻下宛，断绝刘备的退路，这样他必会归顺。

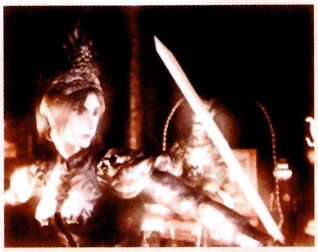
●战略胜利条件：12回合内占领宛

●战略败北条件：襄阳被占or12回合经过

下方长沙的城可以不加理会，但为了以后收得武将，可以趁现在攻下，上庸有周仓军守备，但不足为虑。

### <宛之战2>

——吕布军vs赵云军——



●胜利条件：敌方军团长击破

●败北条件：我方军团长击破or15回合经过

●褒赏条件：敌军全灭，获得经书。

本仗我方占尽优势，敌军除了赵云外全部处于混乱状态，配合连击指令可于1回合内击破大半，更可把敌人聚在一起，挑战高连锁数，总之是非常痛快的一仗。

攻下宛后，吕布劝刘备投降，但刘备指责他杀害救命恩人。吕布说明原委，要刘备一同讨伐曹操，刘备则说只要吕布能保护皇帝就协助他。

## 第六话 许昌急袭

军师陈宫献策在曹操与袁绍交战之时袭击空虚的许昌，刘备留下关羽把守荆州，与张飞赵云一起加入。

●战略胜利条件：20回合内占领许昌

●战略失败条件：襄阳被占or20回合经过

本话地图十分广阔，攻打西边的刘璋和西北的马腾都能收得不少武将，利用新加入的刘备等人也可说得一些在野武将，注意不要错过新野的诸葛亮。直接向上的话马上就可以攻入许昌。

### <许昌之战>

——吕布军vs典韦军——

●胜利条件：敌方军团长击破

●败北条件：我方军团长击破or25日经过

●褒赏条件：敌方所有军粮库，矢仓破坏，获得“魏缭子”。

许昌不愧为魏国首都，城市庞大，结构复杂，我军可兵分三路，左右包抄加上中间突破攻敌，要注意中间的城门要攻击三次才能破坏。为了防止我军混乱，最好首先击破司马懿与荀煜，同时派出别动队偷袭粮仓，因为地形比较复杂，尽量避免孤军深入，否则会被敌人挤入角落狂殴。

占领许昌后，救出了皇帝，刘备认为吕布可以作为救世的英雄，但吕布只想将自己的最强之武昭示天下。

## 第七话 河北侵攻战

曹操虽然丢了许昌，但他打败了袁绍进入河北。吕布决定趁其疲惫之时进攻，刘备等人则留下镇守许昌。

●战略胜利条件：8回合内占领邺

●战略败北条件：许昌被占or8回合经过

### <官渡之战>

——吕布军vs曹真军——

●胜利条件：敌方军团长击破

●败北条件：我方军团长击破or30日经过

本仗敌方有着众多猛将，但好在地形多为森或草地，若之前收得诸葛亮的话，可使用“爆杀火计”使敌军多数混乱，之后就是愉快地收拾残局了。火计与伏兵在这里也相当有效。



虽然打了胜仗，但援军却迟迟不来，原来皇帝在刘备的怂恿下拒绝发兵，想让吕布军自灭。这时曹操要求停战，吕布同意后麾师许昌。

## 第八话 宫廷乱入

●战略胜利条件：6回合内占领许昌

●战略失败条件：官渡被占or6回合经过

汜水关由关兴守卫，将领能力一般，可轻易获胜。洛阳守备为徐庶，也是一座大城，较为难攻，但可以不打。

### <许昌之战2>

——吕布军vs张飞军——

●胜利条件：敌军全灭

●败北条件：我方军团长击破or25回合经过

●褒赏条件：6连锁以上达成，获得汉青李广书。

敌军能力都很强，又是攻城战，我军很容易被挤在一起，这样庞统的“二虎竞食”将是很大的威胁，最好能第一时间将其击破。但同时，拥挤的环境也有利于连锁的达成，利用连击可轻松完成6连锁。

攻下许昌，吕布完全掌握了汉帝国，刘备则跑去荆州投靠关羽。

## 第九话 曹操追讨战

●战略胜利条件：10天内占领邺

●战略败北条件：许昌被占or10天经过

### <白马之战>

——吕布军vs曹洪军——

●胜利条件：敌军团长击破

●败北条件：我军团长击破or20回合经过

●褒赏条件：12日内军团长击破，获得春秋左氏传。

战场多为森或草地，要小心司马懿的爆杀火计，可让吕布或张辽以连击将其一举击破。其他敌人虽然都是猛将，但包围后可轻易击破。

在吕布进攻白马时，曹操已经攻下了许昌。原来皇帝害怕吕布的暴威，而自愿投靠曹操，使吕布军处于两面受敌的状况。

## 第十话 武神回开

面对不利的形式，吕布毅然决定出战，他要让全天下都知道，没有人可以打败自己！

●战略胜利条件：10天内占领延津

●战略败北条件：白马被占or10天经过

战斗开始前要进行编成，把最强武将都编进吕布队中，其余武将则会离队。

### <延津之战>

这里要与曹仁军，许褚军，夏侯敦军进行三连战。能够来到这里，吕布军也有了极强的实力，应用最强的战术与智慧一定可以突破重围。

虽然没人能抵挡吕布的勇猛，但曹军如潮水般不断涌来，身边的士兵也逐渐变少。陈宫劝说吕布一人逃离伺机东山再起，但吕布却让他与张辽投降，自己则骑上赤兔，挥戟向曹营冲去。

“太差劲了，像你们这样的蝼蚁就算聚集一百万也休想挡住我！用你们的性命来体会吧，我的魂之一击！我的武是天下无双的！”

夕阳之下，天下无双的鬼神发出了最后的呐喊，追寻着他的最强之梦消失于乱世之中……

■作者：LIGHT



# 网络游戏最强密技月刊

## 不是网迷不上钩

**最热门网络游戏撑到你饱**
**数百条网游密技字字心血**

传奇3/仙境传说/魔力宝贝/石器时代/大话西游2/骑士/魔法奇兵/火线任务/童话/A3/魔剑/命运/奇迹/天堂2/封印online/最终幻想XI/新西游记/英雄世纪/三国策online/N-age 1.3版/CS 1.6版/骑士/魔兽地狱・魔兽争霸三之寒冰王座

100面全彩印刷
大16开本复膜胶订
每月1日出版
只要6.8元




**精彩栏目月月见**

- 密技大搜查线
- UpDate
- 焦点特辑
- 封面特报
- HotGame
- 异域采风
- MU-ZONE

## 别犹豫！

别怀疑，每月只要6.8元，一本专业网络游戏密技刊物送到你家。
邮购地址：北京安外邮局75信箱发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力
电击收藏、掌机迷、游戏批评、网络游戏密技


次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技
电玩新势力
8月5日发行
别忘了，不后悔
原价10元 特价8.8元
全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装
游戏至尊经典名曲
三连发陆续推出!!
电玩新势力VOL.23特别
奉献第一章:天空之章
1.GALWAYの空《FF9》
2.MELODIES OF LIFE(日版)《FF9》
3.MELODIES OF LIFE(美版)《FF9》
4.淡梦の轨迹《双界仪》
5.时を越えて《超级机器人大战F》
6.THE WHOLE NEW WORLD《梦幻之星网络版》
7.がんばれゴエモンのデーマ《大盗五卫门》
8.梦であるように《宿命传说》
9.梦は终わらない~こぼれ落ちる时の霞《幻想传说》
10.CARRY ON EVERYDAY《ALUNDRA2》
11.ただいま《ALUNDRA2》
12.祝祭の前《无尽之绊》
13.AMBITION《悠久之瞳》
14.ピエトロの旅立ち《波波罗克罗依斯物语》
真正CD品质!
绝非MP3转录而成!
NINJA GAI
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

# 次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技




全彩掌机迷+游戏VCD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取，掌机迷终于可以每月享受盛宴了

## 掌机迷(3)

■开心价：10.00元　已出版




动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。

## 动感新势力6

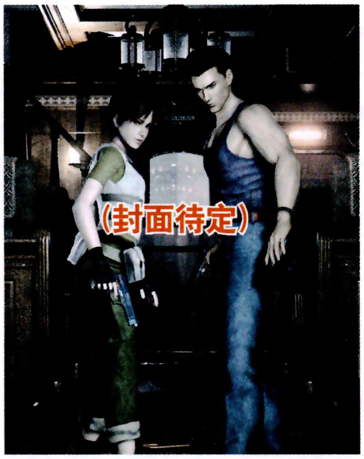
■定价：8.80元(双光盘)　每月15日出版




双光盘精品，2003年以来十余部经典游戏MTV，同名游戏音乐CD全中文歌词，真正视听享受

## MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　已出版




电玩新势力特别版之二，生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！

## 生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现接受邮购




国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备

## 游戏的设计与开发

■定价50元　已出版




国内惟一网络游戏密技月刊，十几部热门游戏，几百条密技，够你看的了。100面全彩胶订，绝对超值

## 网络游戏密技2

■定价6.80元　每月1日出版




国内最权威的游戏欣赏光盘，本期CD为《游戏至尊经典金典》三部曲之一“银河之章.RPG篇”。十四首RPG歌曲均为代表之作。

## 电玩新势力23期

■定价8.80元(双光盘)　8月8日出版

### 电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购)每本10.00元

### 动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期双光盘8.80元

### 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

网络游戏密技1、2(已出版)　6.80元

游戏的设计与开发(只限邮购)　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)(少量)　28.00元

### 电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。10期(樱大战金曲2)、12期(最终幻想XICD)、13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)9.80元

### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评18辑(最新出版)6.50元

樱大战典藏纪念　15.00元

银版MTV　6.80元

动感新势力金版MTV　9.80元

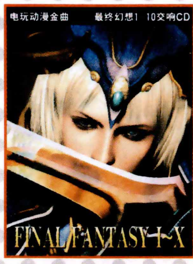
掌机迷3(已出版)、4　10.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《最终幻想典藏纪念》由7月28日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。

# 电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购




## 最终幻想1—10交响CD

● 简称：FF1—10

气势磅礴规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。



定价：6元　编号：A01




## 樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。



定价：6元　编号：B01



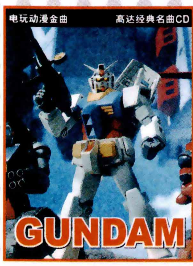

## 樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。



定价：6元　编号：A02




## 高达经典名曲珍藏CD

● 简称：高达

莱因总帅亲自推荐的14首高达迷不可不听的高达名曲，热血震撼百听不厌。



定价：6元　编号：B02




## 恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。



定价：6元　编号：A03




## 最终幻想X—2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX—2中广受好评的游戏金曲26首。



定价：6元　编号：B03




## 红宝石MTV　CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本，2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录。



定价：6元　编号：A04




## 最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FFXI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。



定价：6元　编号：B04




## 超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此！




定价：6元　编号：A05




## 合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录，极高品质气势宏大，赶超电影大片。



定价：6元　编号：B05




## 动漫电玩金曲集CD

● 简称：动漫金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的16首经典歌曲，如今就在掌握之中……



定价：6元　编号：A06




## 任天堂全明星交响曲CD

● 简称：任天堂

任天堂15首优美辉宏的华彩交响乐章，曲曲经典都是你所熟悉的任氏游戏。



定价：6元　编号：B06

优惠办法：一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项　请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD（只写编号亦可）
例如：FF1—10（A01）　樱大战（A02）　合金2（B05）

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010—64472177、64472919

epoch making moment

# 奇迹的瞬间

~游戏业界的“某奇迹”诞生秘话~



# 由炒作诞生出来的怪物

## ——《真·三国无双》诞生的故事

《真·三国无双》系列已经一跃成为百万大作。在了解这款游戏诞生前，先来看看“ω-Force”走过的路程。

光荣内部的开发小组“ω-Force”以制作不偏离大众、安定度高的游戏闻名。但是在《真·三国无双》发售以前，普通玩家中究竟有多少人知道这个小组的名字呢?不鸣则已、一鸣则惊人。

《真·三国无双》诞生后，ω-Force成了众人皆知的名字。



### 向着崭新的世界

好的作品、好的工作，如果经常被机械性地评价的话，那么便会有失公允。可我们也知道这样一个事实，唱歌唱得再好却无法热卖，实力再强却只能在幕后默默无闻。真正的评价不能仅凭我们人类一面之词。站在舞台上，接触不特定多数的目光才能下定论。

那么给游戏做评价是什么东西呢?媒体给的分数?还是在传媒上露面的次数?没错，两者都是评价，但从公司、商业角度上看，这两个评价却不是最简单易懂的。“卖得好不好。”这才是评价游戏最根本、最彻底的指标。于是乎，《真·三国无双》面市之前的“ω-Force”无非就是埋没在游戏界中的天才。

90年代后半期。光荣作为“模拟游戏的公司”被认知。当时，对安定的光荣没什么人提出置疑，可是光荣子公司社长襟川惠(现任会长)却表现出了强烈的不满。光荣并不是只会做模拟游戏的公司,将来光荣也许会在格斗、动作等未曾踏进过的领域取得成功，世嘉的《VR战士》系列和NAMCO的《铁拳》系列等格斗游戏的代表作在当时风靡一时,襟川惠就是在这样的背景下想出了这个念头。

光荣内部的项目开始启动。光荣秘密集结了适合制作格斗游戏和动作游戏的人才。这其中便有后来的《真·三国无双》系列的制作人——友池隆纯。

在社长的号令下开始行动的项目小组在当时的规模还甚小。他们并不是真正的部署，而是为了创建新部署基础而集结的一帮人。员工们心里想做动作游戏，但真正动作起来哪里那么简单啊，他们还得同时孜孜不倦地把PC游戏移植到SFC上。逐渐地，项目 组长友池的身边集结了越来越多的员工。他们成为了后来的“ω-Force”的中流砥柱。这么一想，《真·三国无双》的历史应该就是从这里开始，不过之后的道路并不平坦。

### 终于诞生的「ω-Force」

1996年4月,项目小组终于作为软件开发部署正式成立。名称为“软件事业部 软件4部”。成员20人以上,可以看出光荣向新领域进军的决心。软件制作线马上出了数款体育游戏和武器动作游戏。

PS用格斗游戏《三国无双》也在同时期始动。以制作人友池隆纯为首的这些有志之士准备向当时最热的3D格斗游戏市场进军。

可是当时的光荣在制作动作游戏方面一点经验都没有。光荣不具备任何制作动作游戏的技术、知识和环境。一切都是从“零”开始起步。不过也正是由零起步巩固了小组内的凝聚力——在这过程中,他们有了给自己小组起名、打造新品牌游戏的提案。“树立自己的品牌”意味着游戏带来的“责任”全部都由自己来承担。

于是“ω-Force”诞生了。“ω-Force”处于和光荣传统游戏相反的位置。希腊文中代表“最后”的“ω”和象征力量的“Force”融合在了一起。“ω-Force”在公司内得到了承认,小组成员士气愈发高涨。

### 《真·三国无双》诞生之前

1997年2月28日，ω-Force值得纪念的第一作——秒间60帧的PS用格斗游戏《三国无双》发售。97年是个3D格斗游戏盛行的年代，众多厂商纷纷介入这个领域，《三国无双》在这样的背景下技压群雄，获得了高度的评价。

虽然没有成为一款白金大作，但是光荣却为玩家们展现了光荣从未有过的游戏性。玩家当中也流传开来许多流言，“真是光荣做的吗”，“没准是外部的公司做的”。从某种意义上讲，此时的ω-Force是将品牌效应扩展到外部的最好机会，相反地，“公司内品牌”的既定目标没有完全达成。这时，ω-Force的名字还是没有上到舞台上。

可是，他们对自己的作品有着绝对的信心。借着这股强劲的势头，ω-Force在各方面都投入到了下一个作品的制作当中。那就是98年9月23日发售的PS动作游戏《デストレーガ》。《デストレーガ》采用的是以前对战动作游戏没有过的崭新系统。在画面不分割的情况下，实现了双方远距离、近距离的格斗。说《真·三国无双》中那种叹为观止的大胆场景是从《デストレーガ》中衍生出来的也不为过。在评价上和《三国无双》等同，但得到的东西要比《三国无双》少的多——“简直就没怎么卖出去(苦笑)。游戏得到了很高的评价,可销量上却远不及《三国无双》。当时总是在想,它为什么就不行!”(友池)

可是，ω-Force并没有停下脚步。当人们的注目点全集中在了PS的次世代主机上。配合这台主机的发售，终于有人希望ω-Force制作一款游戏。

伴随着新世纪出现的怪物级软件——《真·三国无双》即将启动——。

### 竞争对手是Kou Shibusawa

为了巩固即将登场的PS2的地位，

SCE开始寻找有力的第三方游戏厂商。作为老合作伙伴的光荣自然也被邀请到了PS2阵营。

这时，光荣内最早行动的是“Kou Shibusawa”。《信长野望》、《三国志》等光荣的招牌游戏都是出自Kou Shibusawa之手，其真正面目是光荣会长襟川阳一（当时。现为最高顾问）。由会长亲自为PS2打造游戏并发售。这个项目一拍即合。除了Kou Shibusawa的作品之外，光荣趁着这股势头还要出一款游戏。于是友池隆纯率领的ω-Force出阵了。

但是此时，上级却给了友池一个条件。即制作《三国无双》的续篇，类型仍为格斗游戏。

可是，在PS上发售的格斗游戏《三国无双》已经是97年的事情了，相比那时，时代已经进步了不少。在当时还能热卖的3D格斗游戏已经不再吃香了。

“我们小组的成员感觉到3D游戏已经不再是主打了。即使做了，还要和其它大作正面交锋，我们自己都有些退缩了。”（友池）

友池费尽口舌劝说上级，说肯定做出新的游戏类型，做出这台新主机上独有的游戏来！虽然没有什么具体的方案，但是ω-Force却充满了热情，弥补了计划不严密的不足。

终于，上级取消了制作格斗游戏的命令。就这样，ω-Force再次向新类型游戏和Kou Shibusawa发出了挑战。

## 积蓄就是力量！

ω-Force一连讨论了好几天到底做什么游戏好。对手Kou Shibusawa已经开始了自己的项目。可是像光荣这样的公司还从来没有同时进行过两项大项目。而且现在还不只他们俩，开发前线还有其它游戏在进行中。无论在物质上还是在人力上都到了稀缺的地步。软件开发的规模即使变大了，员工总数却不会有所改变，对友池制作人来说不得不说是个严峻的现实。但是，ω-Force的方向渐渐明朗起来。做出比《デストレーガ》还要大的场景，让《三国无双》的武将们在广阔的沙场上一骑挡千，碾碎敌人……。成员写的企划书这样写道：“场景的面积是《デストレーガ》的N倍大，登场武将人数是《三国无双》的N倍。”

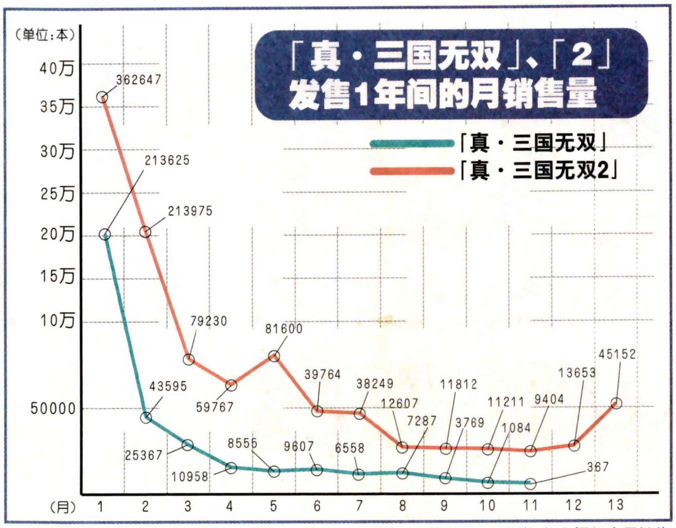
大方向已定。可到了制作阶段却浮现出一个又一个难题。最大的问题还是同一公司在同一时期同时启动两个大规模的开发项目。旁人看来也许很简单，大家使用相同的引擎不是既有效率又省事吗？可是事实上情况进行得并非一帆风顺。

公司内四处响起“ω-Force使用自己的数据和构造，任意做事”的声音。可是友池笑着反驳道：“不是我们胡来，而是不得已而为之。”其实友池哪有时间笑啊。在没有效率的环境下制作游戏，耳朵里还得塞满同事们的闲言碎语，想如期完成一款次世代主机游戏是不可能的。另一方面，对手Kou Shibusawa开发的作品已经命名为《决战》，还于99年7月举办了大型制作发表会，不可想像的华丽演出在对手的手中展现出来。但是不可思议的是，ω-Force并没有显现出焦急的神态。

## 炒作的奇迹

ω-Force的成员们没有在意这些，也不是在意的时候。要做到与主机同期发售几乎不可能，那么只有提高游戏的完成度了。

在提高游戏完成度方面，ω-Force一直到最后，始终卡在了一秒钟60帧的动作上。即使PS2的性能再强，提案中“1对多数”的“多数”以一秒钟60帧表现是极难的作业。而且角色动作捕捉的负责人要求“更进一步、更细致地表现”，即使削减其它成份也要增加角色动作捕捉这一块。但是，要是把这么大的容量都用作图像、并采用一秒钟60帧的话，那就必须大幅削减画面上出现的角色。反正首先优先的是一秒钟60帧的实现。“降低图像质量去优先帧数是件极难的作业。”友池如是说。




↑这是日本Fami杂志上公布的《真·三国无双》、《真·三国无双2》发售1年之间每个月销售数量的曲线图。虽然已经过了这么长的时间，不过应该还会继续热卖下去吧。




2000年3月4日PS2发售。自社的竞争对手制作的游戏《决战》与主机同时发售，获得了高评价。后来，《真·三国无双》比《决战》迟了5个月，在同年8月3日摆在了游戏店中。制作周期约15个月，全靠了制作《三国无双》、《デストレーガ》时积累的经验。ω-Force从来没有对一款自己制作的游戏有过这么强烈的自信。

但是出师不利，首次销量只有12万份左右。和《决战》的40万份销量相比真是相去甚远。难道《真·三国无双》的命运会和《デストレーガ》一样？友池的脑中充斥着焦躁与不安。

可是，《真·三国无双》的销售曲线却显示出奇妙的趋势。发售以来都历经数月了，销售势头还是没有跌落。网上也陆续出现相关网站，众玩家强烈呼吁，“这游戏太棒了！”“一定要玩玩呀！”游戏网站的论坛上也几乎成为《真·三国无双》的天下。其火爆程度在今天简直到了不可想像的程度，一传十、十传百，随着越来越多的人谈论《真·三国无双》，销量也持续增长。最后，《真·三国无双》的累计销量不知不觉地追上了《决战》。

“动作游戏持续卖了一年这种事我还真没听说过。但是由于它实在卖得太慢了，我一点都没感觉到大卖特卖的喜悦（笑）。”（友池）

2001年9月，《真·三国无双》的续篇——《真·三国无双2》发售。就好像要证明前作有多么出色一样，本作一开始就呈现出良好势头，销量创了光荣记录。而且，《2》的销售势头也持续了相当长一段时间，最终突破了100万份。光荣公司终于诞生了一款突破百万的超级大作。其后的《猛将传》、《真·三国无双3》再创佳绩。

曾经听过这样一句话，“是玩家养活了游戏”。但实际上不能把游戏的热卖看成炒作那么简单。因为它实在太出色了，所以才会引起人云亦云的现象。千万不要把它和那些靠炒作换来销量的游戏混为一谈。《真·三国无双》便是靠着自身实力创造了一个奇迹，也让我们看到了人民群众言论的伟大。

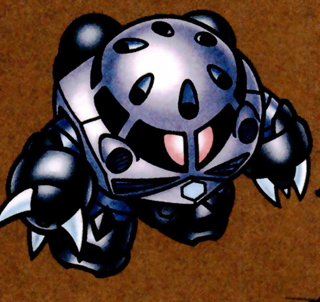
奇迹不是常有的。可一旦发生了，它将是完美的。




←本系列游戏俘获了无数中国玩家的心。

# 读者大人投稿的正式版

# 绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结

## 天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、听到SITH君的秘技大受好评，看来对动心部门的游戏技量要有再认识。

2、欢迎大家挑战《超级机器人大战OG》之不可完成的任务，如果成功的话别忘了来秘技天地告知星尘哦。

3、本期继承传统，继续奉献秘技精华！

## GBA 超级机器人大战OG

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●超级机器人大战OG部分隐藏机体、道具及不可完成的任务

以下是一些隐藏机体的补完。

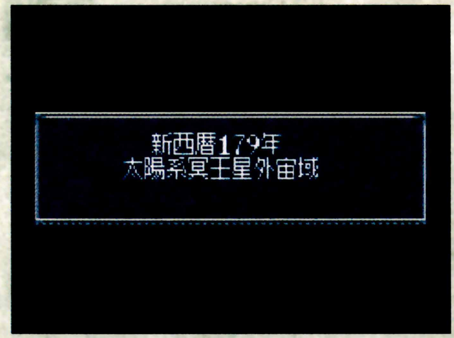
ヴァルシォン改在28话“十字军が消ぇろ日”中，拿到熟练度，过关后就有这个最强，其它还有一些如盖班修斯特（M、R、TT）之类的就不多说了。

武器道具：シジォーのブレード（狮子王刃）26话前熟练度在23以上（具体记不太清，但就是最少也得比话数少了），リュウセィ路线，让主角击坠50机以上，キョウスケ路线让主角击坠数在75以上（均为在26话前）。

重力炮：对舰长的等级有要求，不低于话数-2，大约在28——30话入手。

此两种武器均十分好用，推荐之。

一击必杀の心得：没什么用，而且以后会得到。但我说的这个是リュウセィ路线19话“晓の决战”中将白河愁击爆得到的！这也是“不可完成的任务”之一。




●Mission Impossible，仅限BT练级或修改使用者(又称“七の不思议”）

1、リュウセィ路线第13话“ビアンソルダーグ将ヴァルシォン击坠（3回合时限，80%HP下限）。

2、リュウセィ路线第19话“晓の决战”将グラソゾン击坠（无时限，40%HP下限）。

3、27话“ゲーム・システム”将ヴァルシォン改击坠（3回合时限，60%HP下限）。

4、29话将“？？？”驾驶的机体击坠（有时限与HP限）65万HP难。

5、リュウセィ路线第33话“为りの影”将ヴァルシォン与グラソゾン击坠(不要攻击ェクセレン)。

6、リュウセィ路线第34话“钢の巨神”将R-GUNヴァーレ击坠（时限8回合，50%HP下限）。

7、ホョウスケ路线第36话“秘めたるカ”将グランゾン击坠（4回合时限，70%HP下限）。

——呼和浩特 刘钊

星之声：Mission Impossible 3 上映开始。

## GBA 魔法假期

| 游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●最强仲间

在最后迷宫的洞口有一位老爷爷，当你收集了30枚黄泉之石，队伍中有空位，与其对话，他就会加入成为仲间。此人属性为光，LV300，HP-MP均为1700，全能力300，并且装备着游戏中的最强防具。但他不可进入最后迷宫，就用来带领大家练级吧。

●钱换金/银币

游戏中有各种金/银币，许多精灵仲间就需要用金/银币来收买，可玩家的手头却……其实游戏中是可以用钱来交换金/银币的。在冒险途中，总会遇到一种向你讨买路钱的鱼，一般人都会绕道而行。但不知，它们就是换币机。只要与它们交谈不断选“ぃぃぇ”当买路钱涨到一定程度（一般为500），再交费，就会给你金/银币。但队中不可带那个雷属性仲间，她可会把鱼儿给宰了的。

——江苏 唐亮

星之声：期待PS2版圣剑最新作，遥且远的期盼。

## PS 最终幻想2

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:8 |
|---|---|

●巧打菲茵城士兵

当敏武加入后，将他与女主角排在后排。进入菲茵城后，用敏武最后那个异次元转移魔法逃出城，会发现敏武HP只剩十几点。再入城，与士兵战斗。士兵一般只打前排队员，敏武用HP-MP交换魔法，女主角用冰系魔法。一旦敏武成功，女主角就可用魔法一击必杀了。胜利后，就可能得到火炎弓、黄金铠、青蛙术的魔法书等。如果都卖了，嘿嘿，赚死你。

●初其强化队伍

赚到足够钱后，到东大陆的那个城堡，然后一直向下走，进入陆行鸟森林。抓一只就可以骑着它在大地图上跑动且不遇敌。这样便可以轻松到达敏西狄亚的魔法师之村（从陆行鸟森林向右下方走）。在村内，可以买到许多强力武器和魔法。赶快买下来吧！

●看地图

完成游戏初菲茵城酒吧的情节后，在大地图上同时按SELECT和X键，就可以观看地图。

——江苏 唐亮

星之声：老调重弹。

## PS2 三国志战记

| 游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●巧用兵种经验值道具

先在游戏中取得增加兵种经验值的道具，如铁甲马（骑兵值加30）、龙刀枪（步兵值加30）等，让武将装备上其中的一种，然后打开兵种菜单。

由于经验值的上升能使该武将选择相对高级的兵种类型替换原来的。之后如果马上把此道具卸下，这时此武将的兵种经验值虽然又回到了原来的数值，但已被替换的兵种却保持不变，利用此法将道具循环装备在不同的武将身上，就可让所有武将的兵种轻松升级。

——上海 王佳辉

星之声：三国=KOEI？



↑三国志战记2虽然在系统和画面上进步不大，但新加入的吕布篇绝对的满足推崇“实力至上”的玩家们。

## GBA 召唤之夜·铸剑物语

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:6 |
|---|---|

●最终秘传的获得

通关后，地下迷宫49.50层被封印的两道门可打开，一道是BOSS间，另一道直通地下迷宫100层。若在100层将最终BOSS干掉（这个BOSS皮厚，我身上装备的三件武器均被斩断才干掉它）。可得到最终秘传——至于是什么，大家自己去看吧。

——四川 肖欣

星之声：《召唤之夜·铸剑物语》已在攻关中，老BAN的游戏一个不能少。




↑画面一流，系统爽快，BAN氏强作之一！

## GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●BOSS RUSH模式4分钟内通过法

在没有取得全部魂的情况下，要想在4分钟内通过简直是件“不可能的任务”。所以，首先要将地图与魂收集率达100%，到混沌得到MP无限的戒指。装备上武器则使用クラウ·ソラス（光属性剑，在恶魔城最上阶的一隐藏房间内得到）。

对付前七个BOSS时，红魂装备80号魂“死之绝叫”；蓝魂装备108号魂“死神镰刀”；黄魂装备102号魂“受伤无硬直”。这些BOSS要与之近身作战，“死之绝叫”和光剑交替攻击，再加上飘来飘去的镰刀，应该能速战速决。另外，由于前几个BOSS比较容易，为了节省时间，BOSS死后留下的加HP的球就别要了。

由于装备的クラウ·ソラス剑专克第八个BOSS的暗属性，所以将红魂换成40号魂“一定时间无敌”，然后钻进BOSS肚子里一边“照镜子”一边挥舞光剑，很轻松解决。

第九个BOSS110号怪物，打此BOSS时红魂装备40号魂，蓝魂换成58号魂“可在空中停止”。一开始就要用二段跳跳到BOSS的两眼之间，按住R键停在空中，并不停地按上+B，攻击BOSS眼睛的同时用镜子隐身，不用理会BOSS的双拳攻击。

最后一个BOSS，魂的装备和对付前七个BOSS时一样，当然也可以将黄魂换成提升能力的107号魂。对付人形BOSS时，在其现身的一瞬间放一个“死亡绝叫”，再蹲下用剑砍几次，如此循环。当其站力不动放旋转的魔法火球时，利用跳跃和后闪（L键）躲避，并不停地用“死亡绝叫”攻击。当变成巨型BOSS时，要跳起放“死亡绝叫”，这样可以同时攻击BOSS的头和上面的圆盘，落下时要注意蹲下以防BOSS的爪子。这样十二个死亡绝叫后就可顺利解决。总体来说，最后一个BOSS所用的时间相对较长，所以不能一味躲避，要保证攻击的连续性，受点伤没什么，“ITEM USE”里不是有大块小块的肉解馋吗？再不行，装备上81号黄魂把那些腐烂的肉，过期3年的东东都解决掉，呵呵！（苍真好胃口啊！）

——安徽 史磊

星之声：看看晓夜的秘技，让人知道什么是大热的游戏。

## PS 龙骑士传说

| 游戏推荐度:8 | 秘技实用度:6 |
|---|---|

●最强的指轮

在幽灵船上，从亡灵口中取得4个数字，回到船头，选3个输入宝箱，正确后可得到稀有的指轮。取得后又去要密码，注意密码是随机的，读档后密码会改变，而且输入次数一次比一次少。当次数限制2次时难度最大，可启后可得到“斗神の极”指轮（此后开启时每次可得到100G），装备后可自动完成完美连击，且伤害值和特技经验值不减！！这样便可轻松练出各角色的最终奥义。如可媲美“大鹏展翅”的“樱吹雪”。由于难度极大，玩家们要有耐性，笔者花了1个小时才拿到全部指轮，最后祝玩家好运！

——广宁 单翼天使

星之声：充满回忆的秘技，充满回忆的游戏。

## GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●快速升级方法

玩家在得到了MP无限的戒指后，就可以去混沌升级了。除了BOSS，EXP最高的就是106号怪物了，EXP有3000，但此怪物HP较多，又会防御，打它较费时，推荐大家打98号怪物，混沌中有一个地形，左边是98号怪物，右边是106号怪物。一般到了混沌玩家都有40级了吧。用红色米诺陶斯红魂，背对98号怪物，只需发一招挥舞大斧便可将它打倒，打倒它立刻过右边切换画面再回来打，不过几秒钟切换一次画面来来去去挺累的，想再加快速度别忘了使用蓝魂“黑豹”。如果觉得这样很累手累眼的话，可以去打另外一个EXP3000的怪物，103号怪物。最佳地形是有一处像时计塔那样的针刺地形，一下去即可见到103号怪物，打这个比打98号要轻松些吧，用以上两种打法，一个小时升个10级也没问题。顺带一提，级数最高为99级。

●快速赚钱方法

玩家装备了“受到伤害时金钱增加”的黄魂后，可以到时计塔内一处地面下有针刺而右边有个记录点的地方，跳落针刺处，注意不要刺过头了。没HP就去记录点回复，但钱得多也没什么用，哈马处有一枚三十万的戒指，再购买自己没有的物品道具，剩下的钱也没什么用了。但有兴趣的朋友可以将钱增满来配衬LV99和苍真的魔王之身。

●奇怪的下落

按L键高跳时，上跳力竭下落的那一刹那，按R键用“空中停止”之魂，使苍真停于空中。接下来再按L键（按 L键的同时放开R键），这时苍真不再是往上跳，而是带着残影下落了。

——北京 LULU

星之声：游戏需要大家研究，秘技需要大家来稿。

## GBA 洛克人ZERO2

| 游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●巧打第四关BOSS

在打这一关BOSS前，先要将刀练到四颗星拥有蓄气能力。这一关的战斗场地是在两块浮动的铁石上，战斗开始后躲进两块铁石中间（放心，不会被挟死）。然后蓄气，等BOSS过来就给它一刀，如此反复轻松搞定。注意，最后一击一定要跳出来打，否则，别后悔。

●巧打第三关BOSS

战斗开始后BOSS会停在中间一动不动，这只是它的幻影别去打它。用刀蓄气慢慢接近它，等离它够近的时候幻影消失真身出现向你进攻，这时给他一刀，它又会回到场地中间。用以上方法再打它便可。如此反复，只要掌握了它的进攻路数多加练习就可轻松完胜。

第一关BOSS是蛇的一关，树叶可以用火烧掉，有精灵和一条命可取得。在打BOSS前的一间满是钉板的房间中可以取得一只HP的储存罐，需要用钩索拉动石头，仔细找吧。

——上海 孙斌杰

星之声：虽然本作在系列中难度有下降，但是……还是好难啊！

## GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●最速击败BOSS的方法(暂时)

在BOSS RUSS模式中装备以下魂，红魂用“红色米诺陶斯”（巨斧）、蓝魂用“黑豹”（恶魔城最上阶取得冲刺能力）、黄魂用“鲁比根特”（HP越少越强）。然后吃一个变质3年的牛奶令HP为1。一切准备工作做好后……

每次打BOSS背对BOSS抡大斧，可以打着二次。这样前几个BOSS一律可以秒杀，然后按R键突进以节省时间。由于本人技术不精，打独眼巨人要吃血死拼，因此本人最快纪录为1分51秒。据本人所知，网上最快纪录为1分26秒，愿大家向此目标进发。

——兰州 高剑军

星之声：游戏需要大家研究，秘技需要大家来稿。

# 为什么会发生驱动冲突问题？

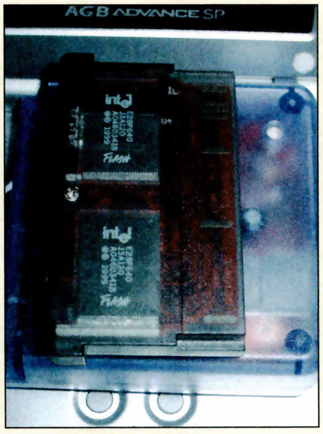
# 烧卡器驱动

## 因为USB硬件要求严格

疑难问题集



**本人在使用烧录卡时，一度发生这样一幕——烧卡器识别错位、卡带识别困难、驱动安装错误、甚至怀疑自己电脑内部的各种驱动混乱，正打算重装机器！——因有痛苦经历在前，天语在此想提醒大家几句，当你在享受烧录卡带来的便利时，万一遇到麻烦，按下面办法做，则不致手忙脚乱，心烦意乱，以致影响打SP的情绪。**




↑USB器材中，天语还遇到过"无法使用爱国者移动硬盘"的事件。也是提示"驱动未安装成功"。

我们在使用GBA烧录卡时，常常会遇到"读卡器驱动程序的更新"，这是为了提升功能、加强可靠性而采取的必要方式。只有新驱动安装正确，方可在新客户端程序中体验到新功能。

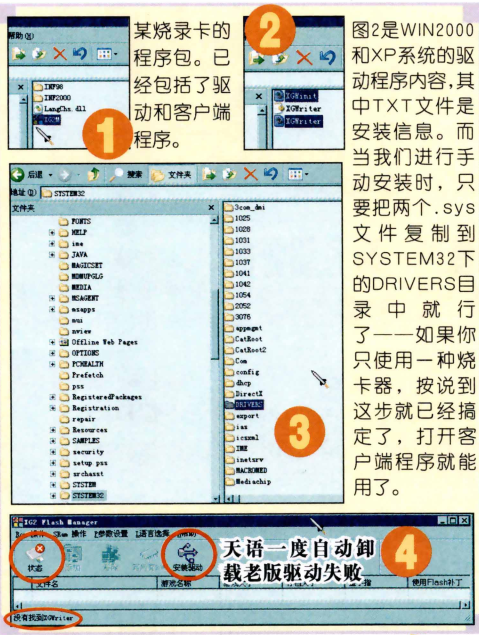
常规情况下，我们只要把驱动程序的安装文件，复制到电脑中的"SYSTEM32/DRIVERS"目录下，去取代老版驱动的.sys文件即可。然后打开新版本的CLIENT程序，一切OK。(图1/2/3)

可是天语在对某品牌第二代LITE烧录卡进行DEBUG时，发现其V2.13N3这版烧录程序对驱动的安装进行了简化，虽然只要在CLIENT程序下点一下鼠标就可以完成驱动的安装(V2.13N3客户端程序与驱动程序一体化)，但是因为本人的烧卡器一度混乱不堪，鼠标点了一半，问题就来了。报错说"安装未完成"，通过其他手段强行安装后，却提示"无法找卡带"。(图4)

后来经过多次重装研究，发现是烧卡器混乱的问题——打个比方，假设你有两套烧录卡，分别是一代和二代，那么你将不可以在一个烧录程序下完成两块卡的烧录工作——因为卡带进化后，其对应的新程序并不适用于老卡带。以该品牌为例，解决其第一代卡正常烧录的办法，是通过改进版V2.13N3B版程序来实现。

进一步研究发现，如果是不同品牌的烧录卡，情况更为复杂。天语强烈建议使用两条USB线，即通过电脑的两个USB口分别地接上烧卡器，而不要一条线接两种烧卡器，这样最容易混乱！——否则，你必须在系统的设备管理器下，纯手动安装为妙，步骤过程虽然也并不麻烦，但你必须用一次就装一次，实在是要命。请见图片说明，手动的目的，是命令电脑识别出读卡器真正的驱动归属。装好各自驱动后，应该做到"USB接口不乱，线材不乱"，各是各码，一种烧卡器就得占电脑的一个USB口，不要一条线两个烧卡器，如此则相安无事。

最终，天语还是在本部大象的WIN2000 PRO电脑上成功使用了某品牌的二代LITE卡。安装过程就是在不插读卡器的情况下，在客户端程序下，点击"安装驱动"，然后电脑自动删除老版无用驱动。接着你把读卡器通过USB线与电脑相连，电脑会自动安装，按提示进行即可。最后，把卡带良好地置于读卡器中，一切OK。相信随着烧卡器的进化，上面提到的各种麻烦将会消失。目前所遇到麻烦，有的属于微软操作系统的问题（比如较差的98），有的是玩家自己安装方法问题，都是可以解决的。另外本期电击光盘送出一些SP新玩法，请读者关注。




某烧录卡的程序包。已经包括了驱动和客户端程序。

图2是WIN2000和XP系统的驱动程序内容，其中TXT文件是安装信息。而当我们进行手动安装时，只要把两个.sys文件复制到SYSTEM32下的DRIVERS目录中就行了——如果你只使用一种烧卡器，按说到这步就已经搞定了，打开客户端程序就能用了。




在给电脑添加硬件时，要特别在意"设备管理器"，里面的设备如果驱动安装成功，那么在此设备名称前面是绝对不能有(!)和(?)的。否则就要删掉该硬件，重装驱动，直到你把设备用USB线连到电脑上之后，电脑能够准确的告诉你"这是啥品牌的啥设备"！

# XB自做6

——玉米：大家好，又是新的一期XBOX DIY之路了，写完这期就可以趁着周末去好好玩一圈，哇哈哈哈哈哈……大期待！美丽的海滩，好多好多MM，不错啊不错……

（BGM：How crazy a u）

**潜水：**大白天的又开始做梦了，我们不理他，这次给大家讲讲XBOX上的超无敌播放器XBOX Media Player吧！以下简称XBMP。

——玉米：对了，这期开讲之前我先说一下关于上期的PS模拟器的一些问题，就在交稿的前几天，PS模拟器的V6版本已经放出了，从V4到V6没经过五天时间，界面改动这叫一个大，跟V1--V3版完全不是一个风格了，看来出到V9或V10的时候有必要写一个续篇了。

**潜水：**-_-，骗稿费都要开始续了……

——玉米：sigh，不是我不明白，这版本变化快，这次的XBMP我们是以2.4版本


ANIME NEW POWER
动感新势力
双光盘超丰富影像
动画欣赏与导购资讯
JULY.2003
Vol.6
新作预告
ROD TV
星空的邂逅2
潜水舰707R
STEAM BOY
作品介绍
ZOE
超时空要塞MACROSS ZERO
螺旋～推理之绊～
水果篮子
笑园漫画大王
灰羽联盟
MTV
.hack//SIGN插入歌“黄昏之手镯”
罗德岛战记英雄骑士传主题歌“奇迹之海”
机动战记GUNDAM W 剧场版主题歌“LAST IMPRESSION”
X战记 予兆篇主题歌“STRENGTH”
影像特典
Q版女神
GOLDEN BOY～动画很有趣～
浪客剑心特辑
影像特辑 浪客剑心音乐绘卷
双光盘
七月中旬上市
2VCD+32页全彩说明书+两份大幅海报
高达SEED两大海报同时送出！
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

# 电击高手 e Master

## 超强 电脑应用精萃

## 创刊号珍藏版

**篇篇实用、页页精彩的文章**
**丰富软件、极品娱乐的光盘**

**96页**
精彩实用杂志+全新超值CD+网友俱乐部会员+多重大奖

**仅售6.80元！**




## 杂志内容介绍

**硬件&数码**
精彩专题：AthlonXP CPU 全攻略
USB2.0 驱动安装双技巧
JS 之自暴家丑
打造自己的品牌机开机画面
光盘刻录的养生之道

**软件天地**
精彩专题：软件装机步步高
Windows 2003 问答集锦
Windows XP 网络技巧秀
DVDrip 播放全攻略
试听 rm 也能下载
自制“硬盘版”游戏

**黑客防线**
精彩专题：动网论坛破解大法
汇溪成海——DDoS 攻防战

**电击 Games**
酷硬件应用
超强电击游戏赏析
CS、魔兽争霸之竞技乱弹

## 《网友世界》姊妹刊
## ——《电击高手》劲爆上市！

邮购地址： 北京市百万庄邮局22分箱《网友世界》杂志社（100037）
咨询热线：（010）88561381－84 转 6011/88561391/88283108
传　　真：（010）88561392　88561394

全国各地图书市场、报刊零售点热销
网　　址：www.netfriends.com.cn
E-mail：emaster@pcdiy.com.cn

# 珍惜每一位读者的信任，不让一位读者失望

# 一本很有分量的书

## 5 0 0 页 ， 豪 华 装 帧 ， 份 量 很 重 ！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学，目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。




**让每位邮购者都收到书，不让一个人失望！**

**让每位邮购者都收到完好的书，不让一个人失望！**

**把《游戏的设计与开发》包装到牙齿**



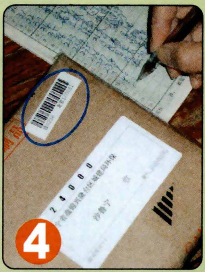
用塑料袋将书装好



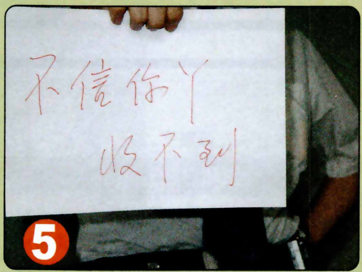
外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好



书两侧四角用胶带包好



每一本书都挂号登记




有志者事竞成

**500页豪华装帧**
超值定价:50.00元
7月1日出版
限量发行，只限邮购

# 我办事，你放心！

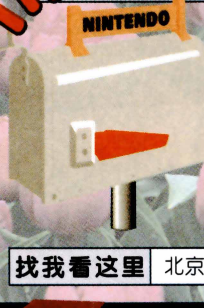
次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

# 没头没脑没心没肺 闯关族的家

天下玩家笑谈人生会客室

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林




**玩游戏到一定层次，就接近极限了。在近似昏厥的过程中，人处于没头没脑没心没肺、思想停顿痴呆麻木的状态，玩游戏没有感觉……大概最近自己就这样吧！游戏的激情瞬间消失，整整一个周末都不知道自己在做什么。大概打开了10遍次的DVD，10遍次的游戏机，或者躺在床上冥想。加上天气炎热，这样整天泡在家里除了囤积脂肪外，没有任何收获。但是"懒惰"对我来说又来得实在是太难得了……**

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 任迷俱乐部

## 电软招牌大菜的可怖绝杀

风秃子

最近，电影中总看到精神不太正常的人，这部分人除了生活工作压力较大外，对自我的放纵也是精神疾病由来的原因之一。不过也有以此为乐的主儿，虽然这样的人比较少见，但其中也不乏总是开导别人的"智者"。当然，精神不正常的人并无察觉自己问题，糗事做点没大碍，笑对人生就好了嘛~~有时候，这种"放浪"精神也值得树为榜样。

电软榨取计划十万个为什么 3

### 谢天、谢地、谢人

《掌机迷》3已经于全国上市。根据市场反馈回来的消息，虽然是淡季，又是被销售一空。风林第一个感想就是：谢天、谢地、谢人。一本160面的全彩图书，一张GBA光盘再加上一张海报只卖10元钱，确实是超值价。看看市面上的书，哪个能卖这个价？不过风林还是要"谢人"，谢谢广大掌机迷对风林的支持。一月一本，无论从内容、编排到体力，对风林都是一个考验。俗话说：众人拾柴火焰高。希望大家不但买《掌机迷》，肚子里有点水儿的还能投个稿。有这双重支持，风林才活得塌实，无炒尤鱼之虞。

### 最终幻想——最终等待——最终诱惑

《最终幻想典藏纪念》的消息推出有月，一直是只听楼梯响，不见人下来。真真苦了广大FF迷，尤其是寄来15元邮订的读者。听说主要是卡在礼品和包装盒等问题上。说实在话，送个价格合适又是个玩艺儿的礼品，还真不容易。头头开会问大家送什么，与会者个个挠头，禁若寒蝉。为什么？价儿摆在这儿呢！好东西送不起，送个垃圾破烂还不如不送，摆在那儿干不够人恶心。现在等待最终有了结果：8月25日出版，决战决胜！礼品已确定，但有些合同细节有待最终落实，所以下一期再公开。风林觉的还不错，是个东西。但我最喜欢的还是外包装盒，全黑白银烫字，够气派，有诱惑力！（笑）




唯一的遗憾是因为成本太高，头儿觉得邮购不划算，所以邮购被停了。原来交了15元钱的读者反而合算了，真是人算不如天算。

## 木木的每期自拍变态相册



居然入手了全新的VB，风林一时喜极而泣。距离任天堂全家用机收藏计划又近了一步。不过本人坚决不会将掌机列入收藏之列。

### 包装到牙齿

九曲十八湾，《游戏的设计与开发》终于出版了。邮购人数大约有1000多人，使《电软》所有同人都大跌眼镜。未开印时有人预计300本，有人"大胆预测"可以卖到700本。中国人学习精神真的强。当然也赶上这两年的游戏热，游戏人才奇缺，游戏可以当饭吃了。过几年游戏制作人和电影导演是一样的。那时候……嘿，猪肉炖粉条可劲的造！

头儿给发行部训话：读者花50元钱买一本书，对杂志既是信任，也是考验。无论多大代价，什么办法，要让每一位邮购者都收到书！

发行部的办法：包装到牙齿，再加挂号。我亲眼见发行部的人一边把挂号条拍到书上，一边嘟囔：看你丫收不到！

快让头儿逼疯了。

### 别跟自己过不去

眼下电子游戏杂志、图书、光盘都挺多，让人有点眼花缭乱。老有读者来信抱怨：买不过来，也没那么多钱。其实这事儿风林想：人可以与天斗、与地斗、与人斗，就是别跟自己斗。任天堂老板山内说：游戏不是刚性消费，可消费可不消费。举个例子，什么时候人也得吃饭，住房，吃药，这就是刚性消费。但我可以不旅游，不玩游戏，不踢足球，这就不是刚性消费。买游戏就是图个乐儿，不高兴老子就不睬你。买游戏杂志，除了钱之外，大致考虑三个因素：一个是质量，烂东西当然没人要。一个是性价比，货真价实，最好超值。再一个就是需要。再好的东西，我不需要就会视而不见。比如你喜欢综合情报志，当然就可以考虑《电软》。如果喜欢攻略志，则可以考虑别的杂志。现在世面上东西多了是好事，消费者挑选的余地大了。看看哪个东西不顺眼，死啦死啦地。

如果您什么都不想买，那我推荐您一本书，一定要买：《掌机迷》（大笑）。

### 金二世

去年初，《电玩新势力》金版MTV一炮打响，销量无可比拟。（头头有一天忽发狂想：金版MTV永不再版。苦了不少迟到者，不然……）这次AKIRA要如法炮制，于下月底推出《动感新势力》金版MTV。风林看好这个"金二世"：一是AKIRA水平、眼光、敬业没的讲。二是动画插曲MTV本来就比游戏好听好看（别拍板砖）。三是这次还带一张CD，所有曲目都是这二十年来日本动画的神髓精选，名副其实的精品。

你可以不看《动新》，但不能不看《动新》金版MTV。因为这样的好东西太少了。

因此必须珍藏一盘。

别哪天头儿一神经，又来一个"永不再版"。



## 1 不喜欢就换!

客套话不多说,入正题:我同一般玩友不太一样,本人有了XBOX(日),但却不经常玩。因为我想要PS2,XBOX是老哥(不是"龙哥",笑)送我的。家中软件近四十款,竟没有几个能提得起我的兴趣,别人见到《HALO》、《铁甲飞龙》都目瞪口呆,而我却不以为然。的确,XBOX的机能是NO.1的,但我就是不喜欢她的软件。反而一见到PS2的《忍》我就"忍"不住了。说实话:我想用XBOX换台PS2(39001型),许多朋友都说不值得,我也有点不忍心,但除了PS2的游戏外,其它主机我一点兴趣都没有……请问风林兄用XBOX换PS2值不值得?同时也想告诉所有玩家:"珍惜、善待我们的主机"。不要像我一样……希望您能回答我的问题,因为我不想让2000多元"打水漂",更不想让这台无辜的XB受折磨。(河南 闫鹏)

■单论主机市场价值的话,XB与PS2是差不多的,两者在价钱上并没有多大差距。PS2正值流行时段,价格毅然坚挺,北京不少店家一天从库中走十台八台跟玩似的。市场需求大,价格也就没有下降的可能。其实很重要的一点,PS2有众多出色的软件,玩家选择的余地很大,而闫读者又对XBOX没兴趣,何苦不换个自己喜欢的呢?让黑盒子到该去的地方发挥余热吧。

## 2 回信难?

到现在手里的一百多本《电软》,不仅是杂志本身的一个成长,同时也是中国电玩业和偶们这代电玩迷成长的见证。看书架上这一排整齐的书目,突然感到很欣慰。

偶马上就大二了。每天过着当代中国大学生正常的郁闷生活。由于所在校区是新建的,在开发区,什么都没有。来时还带着GBA来的,苦于无玩友,后来也变卖作电BASS的购买资金了。本暑假正欲不回家,在这打工,攒钱GBASP中。哦,对了,我在黄岛,青岛的另一个角上,这里很难入手《电软》和"点心",仗着系里宣传部长的身份,说服校报刊亭进货《电软》,但"点心"之流还要坐船过海到青岛才可买到。郁闷,来回船费够3本《电软》了。——阴谋,把编辑部搬我们这来吧,环境绝对上等,漂亮MM绝对够看……

老秃的《掌机迷》都入手了,粉喜欢,第二期回函已寄出。同时,没什么意见,特好,鼓励一下……(青岛 刘皓天)

■刘读者特意多嘱咐了一下要风林回信。说实在的,风林也蛮头疼的。不瞒大家,最近一段时间也很少写信了,一来自己的字实在难看得要命,二来要求回信的读者太多了,看得风林每次都眼花。而最主要的还是现在手懒了,习惯了每天的打字生活,E-MAIL一来二去速度够快,发送方便。总之大家见谅了还是,把这些来信看完都是一项蛮艰巨的任务。

## 3 生化危机的情报……

我这是第一次给你们杂志社写信,请多关照!我是一名生化迷,由于现在在服兵役,所以有很多关于生化的消息不知道,当兵以前买了台PS,经常玩生化,1、2、3都玩过,我想等服完兵役买一台PS2继续玩生化系列,生化系列中《代号:维罗尼卡》和GC《生化0》还有即将推出的《生化在线》是我做梦都想玩的游戏。

能否请众编辑告诉我有关《生化危机在线》的消息,我想邮购一本生化系列的书,不知道有没有,还有生化4的消息。生化系列还有没有新作,生化!爆发是什么?(北京 刘乐)

■这段时间风林一直在张罗"生化在线"的事情,大概编辑部内会组一个三人游戏小队(风林、MASCAR、星川明人),还差一人再说了…… 在线的生化实在是个让人"饥渴"的游戏,编辑部几位要买BB装备全因为这个,可见其魅力之大。虽然一次性投资较大(像风林这样没有PS2的就要连机器带硬盘套件等一起买了,损失大了),但今后游戏却是可以负担起的。"生化在线"预计年内发售(2004年3月前),想要玩的读者从现在起就要做好准备了。

其他情报方面,GC的"生化危机4"有可靠情报显示会在2004年1月发售日版,而这部游戏也将是GC独占的最后一部生化游戏(之前为GC开发的0、1是不会移植到其他主机上的)。至于今后生化游戏将会如何走向,恐怕就不是本人能预料的了。回归大众主机,应该是很必要的。



## 4 PS2读盘赛乌龟??

说实话,在2个月前,我甚至不晓得GBA是什么东东。但《电软》改变了我,使我去买了GBA、PS2,我想我会尽力做好"家"庭成员的。嗯,废话不再说了,我有几个"新手问题"想请教风林君:

1、我的GBA装上新电池才没几钟头,红灯便报警了。可是过了一会儿又变了绿色,如果再狂按一通,又会变成红色,这是什么病症呢?

2、我的PS2似乎有心与乌龟比特长,读盘实在超慢,往往兴冲冲去PLAY GAME的我总要等上好长时间(汗),而且有时半天都读不出来,是游戏盗版问题吗?(浙江 梁坚)

■两个月前?不知道梁读者什么时候买的GBA,反正风林扫了一眼北京的市场,愣没找到全新GBA的影子,倒是翻新货堆积如山。而且梁读者机器出现的奇怪现象风林听都没听说过……不过既然玩起来没问题,梁读者也不必太担心,拿到店里去问问吧,刚两个月,店家没道理不给免费维修,除非他本身心虚的可以……

再说这PS2,现今家用机的读盘可有很大改善了。除了一些老美游戏依旧让人坐立不安外,日本游戏的读碟速度已经快上很多了。而当年最爆读碟问题的格斗游戏,如今基本上都没有读碟时间了。

## VB入手真感动,做迷做到这个份上,风林知足!



主机名称:VIRTUAL BOY
厂商:NINTENDO
发售日:1995.7.21
价格:15000日元
使用媒体:卡带
特点:完全三维虚拟影像,无须外接显示器,可电池替代电源。




这次入手了全新的机器,实在难得,如此成色在日本也根本找不到了。目前市场上零星有见二手VB,也被人捧若古稀。风林能够拿到一套全新的,则全托了TGFCSHOP的james的福,走了大运。虽然无法跟后边那个拥有三部VB的狂人相比,但能够顺利的收集到两部,已属幸运。再谢。

MADE IN JAPAN
PRINTED IN JAPAN

↑机箱后面特别注明了,手柄是在中国生产,其他部件则全是日本本土制造。

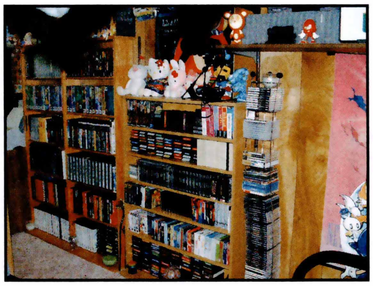
# 玩家收藏SHOW特辑

本特辑中收录的玩家收藏照片均来自国外，希望借此能够让读者感受到收藏的乐趣，有时候，游戏拿来并不一定是玩的。看看就好了，红眼病可不兴哦！



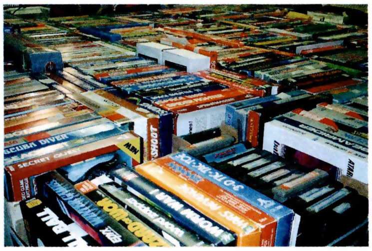
↑究极的卡带收藏，海量的MD游戏。摆放非常整齐，很显然柜子也是特制的，这张照片显示出了该收藏者雄厚的财力（笑）。

↓非常大众化的柜子，分门别类的将各种卡带排列开来，给人非常专业的感觉，像这样的收藏规模，在国内的玩家中也有强人。





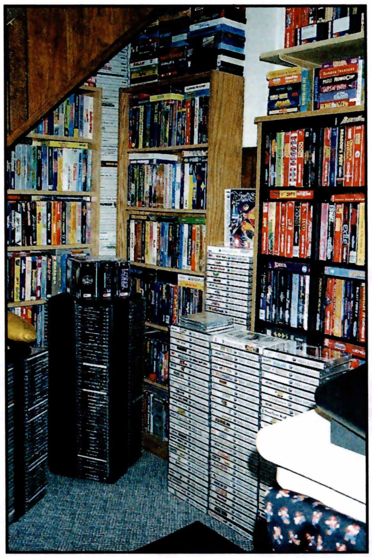






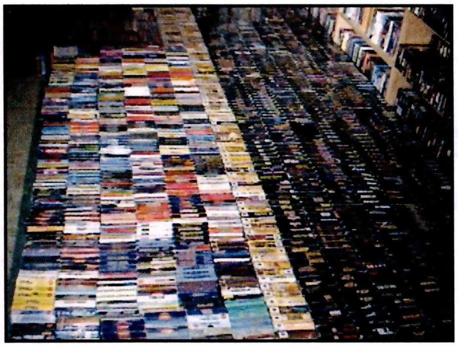
## 全是些收藏主机卡带的狂人!!









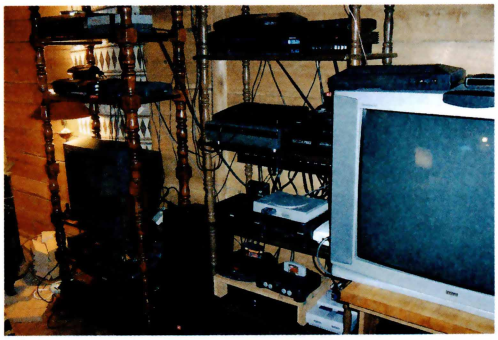




↑收集游戏机和卡带算什么，这位连老型经典街机都买回家收藏了……



↑为自己心爱的主机打好专用的隔断，这样的收藏规模恐怕不是一般人能做到的。太专业了，相信房间的防尘设施一定非常完善，否则给主机做清理可是一件非常麻烦的事情呢……



## 被卡带堆死就这样



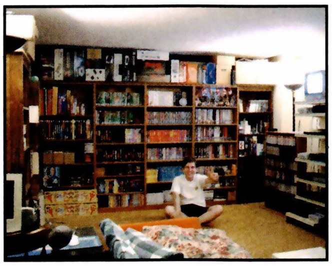








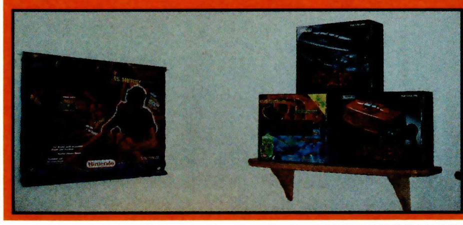






## 收藏VB一切的玩家

三版本VB、全部软件、宣传海报、全部配件收集！







VB是任天堂在95年推出的32位主机，以完全新颖的设计令当时所有人瞠目结舌，其划时代的设想至今无人能够超越。即便是8年后的今天，仍旧没有人敢去涉足这一领域，收藏价值最高。

## 5 谁来给我个头衔?

**这是我第一次给“家”写信，读过了上期史春晓的文章之后有很多感触，我十分佩服他中途退学的勇气，与始终不变的信念，可以为了心中的梦想而献出一切。我是一名高二的学生，学习成绩现属下游，对高考已无太多信心，但我很热爱游戏（还称不上事业），尤其羡慕那些可以参赛的职业玩家，也想像他们一样争得荣誉，所以很想请教林兄几个问题：1、做一个职业玩家需要具备哪些条件（我擅长WE系列与RPG游戏）；2、怎样才能成为职业玩家(有无有关部门)？3、日本达人玩家的称号是怎么获得的？4、如有机会，是否可以得到此称号？(辽宁 武云龙)**

■首先，要先分清楚职业玩家和专业玩家两者之间的概念。职业玩家是要靠游戏过活的，说白了就是要拿游戏当饭碗。当然，这和游戏杂志的编辑工作却又不可等同。一些游戏公司经常会招募一些为游戏去BUG的玩家，不少人做久了就吃上“试游戏”这行当了。还有的人是专门被杂志聘为攻略等文章的专业撰稿者，这部分也可以称为是职业玩家了。当然，还有的玩家直接自己经营起电玩了，这个往大了说也算是够职业的，职业的JS（笑）。像日本的大型游戏杂志，旗下都有以班计算的攻略组，这些人受聘于杂志社，专门负责某一类游戏的攻略，可以说是彻底的游戏职业化了。

而专业玩家则又不同。常看到不少光盘里带着某某玩家的一招半式绝活的，当他的水平在该游戏的玩家群中领先的话，则可以称之为该游戏的专业玩家了。比如日本的VF高打，则是准专业。但还没有见过能够在全部游戏中均有“专业”表现的玩家出现（笑）。

我想，武读者的意思是想成为一个专业玩家吧。这个目前即便在日本也没有认证机构，游戏永远是人外有人，还没资格列到吉尼斯大全里。况且游戏这东西，太多的条条框框，就失去味道了。

而称号的获得，则是参加一些官方举办的比赛，从中取得优异战绩，就会被官方评为某某游戏的“达人”之类的。比如VF游戏的“凤凰”。不过，日本对将某游戏玩到顶级的人统称为“神”（大笑），比如“斑鸠之神”啦！其实这些也都是传于民间的一些叫法，是对高等级玩家的一种称谓，成绩的一种肯定。真正热爱游戏的人是不会在乎这些虚无头衔的，即便真的是“神”，也有落败的一天。

其实像日本的比赛，大家参加是因为喜欢这款游戏，爱于切磋，而绝对不是因为去抢个头衔来虚荣一下。也没见过有人在自己的胸前整天挂个木牌，标着“我是达人”的。因此，对于这些称号，武读者还是安心游戏的好，这个梦实在没有去做的必要。




像这位晶哥，就拿了豪杰的头衔。虽然晶哥确实厉害，但也总有失手吧？达人们怕是对这个并不一定很看重。

## 6 相提无法并论? 晕

**啊！终于熬过了“非典”肆虐的日子！第一次觉得家这么温暖！终于又可以坐在自己的写字桌前给你写信了！**

**风林，在学校全封闭时只靠一本《电软》过活的那段日子我不想再回味！一个多月才一本，光“家”我就分成一个礼拜看！还有在学校，我才买了半年的GBA被偷了，我难过极了！因为这是父亲好不容易才给我买的，现在丢了！游戏没了！乐趣没了！欢乐没了！我自责，失落了很长一段时间，现在才决定重新存钱买GBA。有一个问题困扰着我。**

**我想买SP，又不想买。因为我看了第一期《掌机迷》，我觉得SP太脆弱，我又是个粗人，搞不好很容易坏掉！而个人认为手感这方面GBA占优势，价格也是，但GBA背光问题是一大忌点！我想还是买一个冷光管将就一下，明年年底PSP出来，我想购入PSP，因为即使任氏再出新款GB系主机，还是与SCE无法相提并论！风林兄同意我的观点吗？一定要回答啊！我现在举棋不定，寝食难安，现在才存了220元，很少啊！(江苏 穆欣)**

■又来了，这样的话要是放到网上，大概要挑起一场骂仗，就是因为一句“无法与SCE相提并论”……其实风林也觉得蛮奇怪的，要搁我说，谁都没法和微软相提并论。像这样的毫无根据的话题今后实在是不想再看，加上也看多了…PSP还没出，很多人就将其奉为神明，但愿这些人不会在明年年底因为PSP没有盗版而倒戈阵营，左右不定。现在日本方面也基本观点确定，PSP的到来，是要开拓新的市场，而不是来吞噬GBA，说白了，PSP还真没那么大的胃口来吃下掌机大业。SCE的脑袋上没有刻着“必胜”二字，上帝也没说SONY大标是万物的救世主，充其量，这次的对手跟BANDAI不一样。

摘下任迷的帽子，我也没看到PSP有任何的霸王相。不过我保证，PSP出了，我第一个买。支持还是要支持，毕竟她能使不少人从盗版的酣梦中醒过来。

## 7 2030年我们看什么

**第一次给心中的“偶像”写信不只是投入，还很澎湃的呐！请赐教：1、以风老师多年的经验，目前为止什么样的游戏能让女性一见钟情（机种限于PS2、GBA、XB）；2、小弟的鸿鹄之志是攒铁能买正版的《光环2》，一年之后必能实现；3、WE7会出中文版吗？一直对WE系列那托长的日本鸟语恨之入骨（汗），黄健翔配音？4、PSP一定会是掌机的一场革命，但任天堂不会倒下，如果它游戏理念还站着的话；5、巨盼中国游戏产业的崛起和国人对待游戏态度的转变；6、2030年杂志多半会以电子期刊方式发售，那时还会买到《电软》吗？我想让孩子也看看它！(四川 陈贤凯)**

■1、帅哥型游戏当然是女孩最喜欢的，像FF8这样的游戏就证实了以上绝无虚言。不过据说也有女孩子喜欢玩XB的“DOAX”，对，就是那个强调胸脯与泳装的伪排球游戏……2、一年攒下400块，真不容易……3、这个我可以说，绝对不会；4、没看懂您要表达的意思……5、……6、2030年，地球还在吗？好莱坞预言了那么多星球大战，也总得有成真的时候吧？也许挑起星际战争的原因就是因为游戏机买卖……汗！

**FAMICOM大庆20周年，全新FC款GBASP限量推出·GC究极金手指入手，修改游戏大方便，风林游戏的作弊时代回归（大笑）·SONIC DX真真移植得不错！推荐！**












## 看花也不够

这期给自己放了胆子，以图为主，算是半月一期的闯家偶尔的变革。大家习惯不？如果喜欢的话，大概风林也会经常这样一把，找些精彩的图给大家瞧瞧。总之不要总是堆满篇的字给大家看就好。当然，这些变化还得看大家是否喜欢，如果不希望改变的话，咱们当然还是以字为主好了，也就是风林多费些吐沫星子。

## 今年最想逛日本?!

非典过，商家都急于回填自己的钱袋子。这旅行社当然也一样，去年还是高高在上的东京五人游，如今已经便宜了大半（时价4800元人民币，往返机票以及旅行所需）。这样的价格，大概接受得起了，上面几张照片是风林死党“zy周”用手机拍的。看到那个铁骑大模，秃子有些蠢蠢。去日本，消费去，没有个几叠票子是别想了。梦还可以继续做，只希望旅行社能再把这价子降降，没人嫌便宜的。



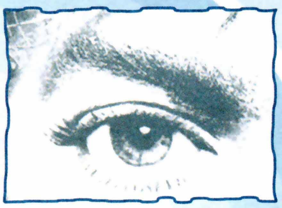



这样游戏较爽，背投就是大。

# 大墙画廊

换了新版面，自我感觉好了不少，这期风林在阎家主打玩家收藏的照片集，花了不少精力收集，不知道效果如何，欢迎大家投稿啊，真人漫画到现在也没人响应……

电软画中画编辑/风林 本期 vol.84





【SHINOBI】 北京 黄金IC



【林克】 福建 晨光

蜡笔版林克感觉不错啊！如果做成"yoshi"的风格相信也很有趣。



【蜘蛛人】 新疆 姜平



【风林光头之谜】 ——





【SHINOBI】 广西 乌鸦的翅膀

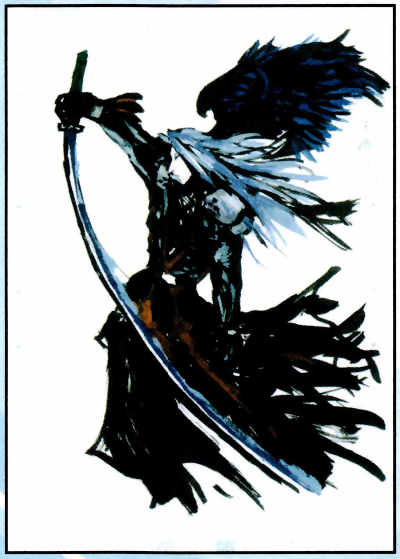
忍中的女主角似乎很受欢迎，续作的女主角身材更是纤细，估计以后会是争相描画的人物。

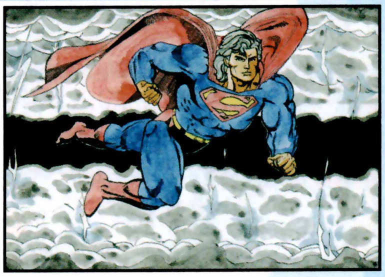


【战无不胜的死鱼】 武汉 如花



【吉尔·没有子弹的时候】 广东 罗建东



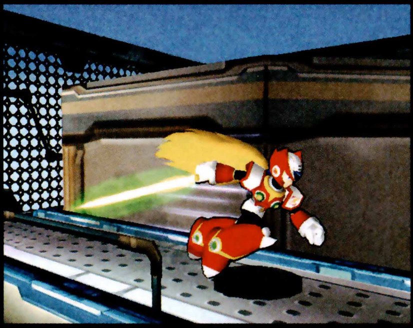


【超人】 四川 殷子龙

超人电影最近也有新片了。风林提前收了"超人大战蝙蝠侠"的动画版以做珍藏。不过肌肉男在游戏中的表现却不怎么样。

【萨非罗斯】 哈尔滨 王寅

一开始还真没敢认，叫来同事一起分辨才确认了这是那位"万人迷"……





# ROCKMAN X7

## 洛克人X7

全新的角色、3D的世界、高超的动作性、热血的配乐……集系列大成于一身的洛克人最新作已经在PS2上登场。由思考型机器人演绎的科幻冒险将再次向人们展示正义的力量。

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2003.7.17 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：5800日元 | 其他：—— |

基础知识1

### 双重英雄系统

在本作中每一关均可以同时选择两人冒险，战斗中可按L2切换操纵角色，由于X、零还有AXL三人的能力各不相同，因此在不同场合合理切换使用角色将是本作的一大重点。需要玩家特别注意的是，无论任何一方体力减少到零均会导致双方同时死亡（K1：就好像是双方签订了“对等协议”一样……）。

基础知识2

### 人质系统

与前作一样，本作中也会出现一些等待玩家救援的机器人，救出成功的话过关后会从人质处获得各种宝物，包括有提升体力上限与能量上限的道具，可提升自身能力的光碟以及1UP，此外救到人质的同时也可以恢复少量体力。但是如果人质在救出前受到了敌人的攻击便会死亡，那宝物也就无法得到了。

基础知识3

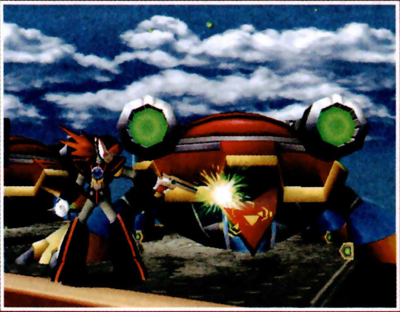
### 登场人物能力介绍

**X**——以手腕枪为基本武器，无论是基本武器还是特殊武器均可做出蓄力攻击，此外可以在游戏中寻找到自己专用的铠甲以提升加强自己的能力，游戏初期不会登场。

**ZERO**——以持有可以弹返能量弹的光束刀为基本武器，近战得意但中远战苦手，此外还拥有二段跳能力。

**AXL**——以连发性能极佳的手枪为基本武器，拥有可复制敌人外表与能力的特殊能力，游戏中以△键蓄力发射的武器打倒敌人后会出现DNA，获得后即可成功复制这个敌人的外表以及能力，但是复制持续时间以及可复制的敌人均有限。此外还拥有按住×键可在空中做短时间滞空的能力以及连续按两次○键可做出翻滚的动作。

### ●序章



游戏开始首先要操作AXL向外脱出，2D场景一路上的监视激光器可用枪将其暂时打关闭，然后趁机冲过去（K1：画面左下方如果出现“！”字样时按SELECT可获得一些对过版有帮助的信息，以后会经常出现，要多加利用）。进入3D场景后出现会扔炸弹的敌人，可趁此机会先熟悉一下AXL的复制能力，成功复制这种敌人的话那么它们的炸弹攻击就会无效化。继续前进利用疾进的方法通过带有发射电磁波装置的区域后便来到最后的大门前，根据提示要想打开大门，就必须先等大门旁边的四个机关其中之一变成红色，然后只攻击这个红色机关，大门便会打开一层，反复三次即可完全打开，但是途中红色机关出现时如果错打到了其它机关大门就会重新关闭，要小心。

AXL成功脱出后操作角色切换为零，2D场景部分遇到大黄蜂式飞行器时，只要站在其正下方不断用刀砍即可轻松解决之。3D场景中出现的小黄蜂比较烦人，它在靠近一定距离后会突然冲过来撞击零，要看准时机砍之，此外在对付多架发射能量弹的机器人时，要想稳妥则建议采用光束刀弹返敌人能量弹的方法。在近距离再次消灭一架大黄蜂式飞行器后出现即死地形要小心通过。

返回到2D场景，当来到一处需要攀墙向上跳跃前进的地方时两端的墙壁会向中间合并，此时要尽快向上跳跃。随后零遇到了正在奔逃中的AXL，但是还没有来得及说明情况，追赶AXL的BOSS便出现在零身后，此时攻击BOSS是无效的，并且这里还是2D强制卷轴版面，因此只好先三十六计走为上了。当再次与AXL会合后战斗才能正式开始（K1：“双重英雄”系统也在此时正式启动）。此BOSS没什么难度，体力也少，用AXL就能轻易取胜。

エリア

### ディープフォレスト

■MISSION START

目前双重英雄系统只能选择零与AXL这两人。此版面刚开始向左走可获得1UP。本关出现的会扔石头的机器人并不会主动攻击，而是等玩家先攻击到它才会反击，因此如果看到这种敌人跟前有人质的话一定要先救出人质再攻击，此外这种敌人也可以让AXL来复制，复制成功后便可以无视本来拥有即死特性的针刺地形。本关平时可用AXL来前进比较轻松，遇到巨大滚石时可换成零来排障。来到针刺地形地带时，让AXL复制投石敌人再去救针刺地形上的人质。通过针刺地带后会遇到两尊大石像，在此地的左上方有着X专用的空中滑行铠甲，以后别忘了让X来获取。

进入BOSS战前首先要对付一群石像，用AXL的手枪连射并注意石像发出的石块以及石像的下压攻击即可轻松通过。接下来才是真正的BOSS战，建议用AXL利用环状地形尽量与BOSS保持一定距离来进行远距离攻击，BOSS发出的两大块石头夹击时只要站在这两块石头的汇合地点便安全，除此之外这BOSS就没什么难对付的了。

**■过关后获得能力**——X&AXL：可生成一面防护盾防御一般攻击，X蓄力

攻击的话则会生成巨大石块攻击敌人。

零：狱门剑，按□键蓄力可抵御一般间接攻击，如果敌人直接攻击零的话便会遭到零的反击（K1：某不死老大的当身技……）

■MISSION COMPLETE

## エリア エアフォース

■MISSION START



本关首先是要在高空中各个飞行器上跳跃前进，对操作技巧有相当的要求，稍有失误便会损命。途中出现的飞行机器人敌人虽然可以让AXL来复制，但是打出来的DNA却经常会掉下飞行器，并且就算是得到并复制变身，也没有太大的优势。途中共有三架红色飞行器，注意其中第二架会自爆，在上面救到人质后要马上跳到附近其它的飞行器上。来到第三架红色飞行器上便可通过此区域并登上母舰，要想进入母舰内部就必须要先破坏掉门口的两台激光炮台，注意激光横扫过来时要用疾冲的方式来躲避，毁掉激光炮台后再干掉一只鸟型机器人即可进入母舰内部。母舰内部的路线不是很复杂，在各处仔细寻找可获得宝物以及人质，在一十字路口处向左走可找到X专用的爆裂铠甲（K1：L1+R1发动，但一关只能使一次）。

BOSS战中当BOSS在画面深处向玩家发射旋转风切刃时，一定要尽在正下方吸引风切刃撞到地面爆炸，千万不要让它们留在空中，否则风切刃会一直追着飞向玩家。如BOSS发射追踪弹的话要迅速根据追踪弹的位置判断出应该向左还是向右疾冲躲避。BOSS飞下来近身攻击时，注意如果发现它蹲下蓄力则表示它要向两端发出风刃墙，用零的二段跳躲避或者到屏幕的左下端躲避即可。

**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射类似回旋标一样的武器，X蓄力攻击则会发出类似八双手里剑一样的攻击。

零：双燕舞，改换武器为两把小型光束匕首并可于地面上按△键发射类似回旋标一样的飞行道具。

■MISSION COMPLETE

## エリア サイバーフィールド

■MISSION START



由于本关的地点在不思议空间，虽说没有即死地形，但是很容易让人头昏眼花。本关新出现的武士一样的敌人可以让AXL复制，并拥有可穿越黄色电磁墙的能力，要多加利用。此外本关中在黄色地板块上跳跃会被传送到空间的里侧，操纵方向会上下颠倒，要注意这一点。本关地形不是太复杂，多加仔细寻找可救出全部人质以及找到X专用铠甲。

BOSS战的场地是一个大圆柱体，BOSS会在圆柱体的地面上自由移动并放置地雷，靠近地雷时如果地雷变成白色则要马上远离避开以免炸伤自己。BOSS发射追踪弹的话最好是尽量远离BOSS让追踪弹失去灵活性，当BOSS体力下降三分之二时便会放出不少类似浮游炮一样的武器，建议让AXL作Z字型疾冲移动以躲避浮游炮的攻击，并抓住一切机会向BOSS射击作游击战术。

**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射追踪导弹，X蓄力攻击则可连续发射。零：飞影刃，于一段跳后按△键可发射飞行道具。

■MISSION COMPLETE

## エリア セントラルサーキット

■MISSION START

本关任务是回收高速公路上被安置的20枚炸弹，操作为×是加速□为射击，要求在3分钟内回收完毕，不过即使时间到了也只是会损失一命而已而不会GAME OVER。需要注意的是在这个版面里只能前进而无法后退，因此如果碰到有漏掉炸弹没有回收或者漏掉人质没有救出等等的情况，那就只能等跑完一圈后到达出发点再跑第二圈了。

BOSS战的场地很像一个大擂台，擂台四周围有电磁网，电磁网的外围还有杂兵向擂台里扔炸弹，可让零隔着电磁网去干掉外面的敌人。BOSS在擂台中心发出旋转的Y字型激光的话，建议到擂台边缘躲避，并注意BOSS发出类似轮胎一样的东西，可以躲避也可以直接打掉，再有就是小心躲避BOSS的撞击。游戏初期的话建议用AXL的追踪导弹攻击，见效比较快。

**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射贴沿地面扫行的齿轮，X蓄力攻击可同时发出多枚齿轮。

零：斩光轮，于地面上同时按方向键的前与△键可发射贴沿地面扫行的光轮。

■MISSION COMPLETE

## エリア コンビナート

■MISSION START



本关需要注意的是一部分人质附近安置有炸弹，所以要救的话动作一定要快。除此之外就是当心熔岩地形，因为这也属于即死地形。此外在这个2D版面后半部分还可以找到X专用的最后一套铠甲。过了此版面进入3D场景，可以考虑让AXL复制成那些飞行机器人，可以拥有较长的飞行时间。还有就是从管道上方通过时要小心间歇喷发的蒸气。

BOSS战时由于BOSS只待在那架巨大的机械兽身上不下来，因此首先要登上那机械兽的背部，虽然可以直接强行登上，但是危险性比较大，根据提示机械兽的弱点是腿部的关节部分，因此可以先攻击一处关节让机械兽停止活动，再攻击另一处关节让机械兽跪下来，这样再登上去就容易多了。

BOSS会放出两个一模一样的分身，要正确分辨出真身的位置看起来有些困难，不过可以先消灭其中一个分身，这样只剩下两个的话分辨起来就容易多了，因为真身与分身的位置关系永远是固定的。但是注意千万不要连另一个分身也一起干掉，否则BOSS会再度放出两个分身来。如果此时零拥有水烈闪或者其他人拥有水炮武器的话则会轻松一些。

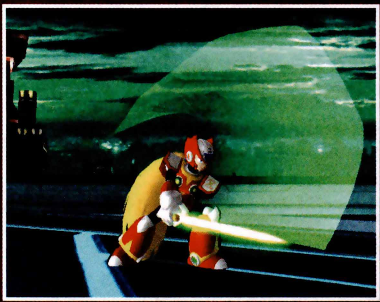
**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射火焰，触物即发生爆炸，X蓄力攻击的话爆炸更强烈，AXL可更换基本武器为两把连射手枪。

零：爆炎阵，在地面上按R2可生成大范围火焰阵（K1：某不死老大的斗气风暴？）。

■MISSION COMPLETE

## エリア トンネルベース

■MISSION START



从现在开始X也会正式加入到战斗中，但是能力还是初期阶段，所以选择时要慎重，此外如果集齐到全部4件X专用铠甲，选人画面便会增加出全副武装形态的X。

本关中会出现玩家可乘坐的大型机械铠甲，游戏中按×可乘上，按L2可跳出，乘坐上后玩家本体不用担心受到伤害了，利用好这些火力强大的大型机械铠甲会使得本关游戏难度下降许多。前进中注意墙壁上有些门是可以打开的，里面有人质可救。如果遇到机枪射击无效的敌人，可尝试用△键发射爆弹来对付。当到达最后一个3D版面时根据信息会要求玩家消灭一定数量的敌人才能过版。

BOSS战的场地是在一个封闭的空间内，并且还有一台大型机械铠甲可供玩家使用，而BOSS也乘坐着一台大型机械铠甲，要先将其铠甲击毁才能正式与BOSS开战。建议玩家一开始先不要乘坐铠甲，因为BOSS乘坐铠甲时攻击方式相当单调，这时大可先以不乘坐铠甲时的状态把BOSS的铠甲毁掉，然后自己再乘坐铠甲来对付没有了铠甲的BOSS。这个BOSS难度不大，只是视角调整稍微麻烦一些，多注意观察BOSS的行动以及攻击方式，要取胜不是太难。此外也可以尝试用零的狱门剑来对付BOSS，会有意外的收获。

**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射近距离类似爆弹一样的武器。X蓄力攻击的话爆炸更强烈。AXL可更换基本武器为重火炮。

零：波断击，于地面上按△键可直线斩切出月牙形剑波动。

■MISSION COMPLETE

## エリア ラジオタワー

■MISSION START

本关一上来便会收到一架巨大的机械兵器正在瞄着玩家的信息，并告诉玩家此时还无法与其战斗，因此只得先顺着电波塔的环状路线一直向上走，机械兵器只有四种攻击方式，分别是扔出齿轮、放出火球、放出追踪弹以及两臂截断去路这些，只要稍微小心点即可轻松通过此处，不过救人质时动作一定要快，小心别被机械兵器抢先干掉了。



来到电波塔的腰部时收到了这架机械兵器弱点所在的信息，其弱点是正面的绿色球状体，所以这时候就可以不用逃而开始攻击这玩意了，它的攻击方式也没什么新鲜的，并且此战场上还有一个体力完全回复的道具，所以应该不难对付才是。

干掉那架机械兵器后继续顺着路线向上移动，途中出现的类似雷达一样的敌人用枪对其正面射击是无效的，只有等待其转过头再射击或者干脆直接让零来解决好了。还有一种机器人敌人会放出可防御任何攻击的防护罩，可以让AXL来复制。

本关的BOSS看起来很喜欢跳芭蕾呢，不过当BOSS开始旋转时可千万不能让它靠近，当BOSS的体力下降一半以下时便会改变攻击方式，以身上的护甲排成一面墙推过来，或者是将护甲排成一条直线横扫来横扫去，不过都不是什么难对付的招式。BOSS身上虽然有护甲，平常武器只能等BOSS去掉护甲后才能攻击有效，不过如果用导弹一类的可无视护甲的武器打起来那就轻松多了，也可以让X使用蓄力发出石头的武器来对付。

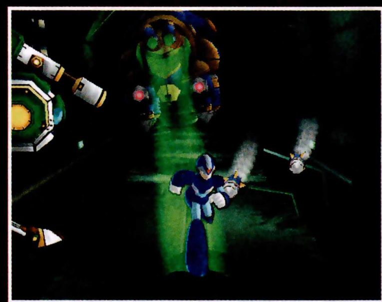
**■过关后获得能力**——X&AXL：可放出电气龙卷，X蓄力攻击的话会生成电子屏障，碰到敌人便会转化成体力回复道具。AXL可更换基本武器为激光枪。

零：雷神升，于疾冲中按下△键可使出雷属性升龙剑。

■MISSION COMPLETE

## エリア バトルシップ

■MISSION START



本关战场转移到了海上的战舰上，前进不久就会遇到第一个小BOSS，是一架固定在移动平台上的鹰式战斗机，只要贴近连续用零的雷神升即可轻松解决之。来到下一艘战舰上后要注意别碰到火墙，另外也要多注意箱子后面隐藏的人质以及贵重道具，这次的小BOSS是三架机械火龙，用X与AXL的枪直接攻击或者用零的光束刀反弹它们发出的火球都可以很容易解决掉。来到最后的战舰上遇到的小BOSS是一台看起来很厉害的炮台，在这里笔者推荐用零的光束刀反弹它们的子弹以及火球来对付。最后来到2D场景，这里惟一要注意的是尽快从小黄蜂群里救出人质，至于别的就没什么可说的了。

本关的BOSS还算是一个有实力的家伙，不过很不巧的是零的雷神升正好是它的克星。当BOSS刚跳上岸时冲过去就给它一招雷神升，BOSS受到打击后就会再次跳入海中，然后继续等它跳上来……如此反复即可，只要时机掌握得当可以使BOSS连还手的机会都没有。此外如果用X与AXL的电气龙卷虽说不如零的雷神升，但效果也还算是马马虎虎吧。

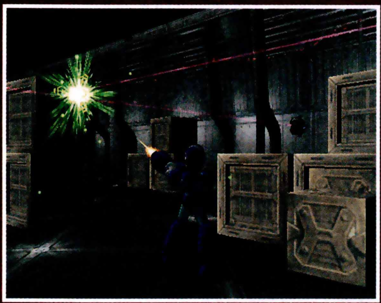
**■过关后获得能力**——X&AXL：可发射水炮，连打发射的话射程会加长一些。X蓄力攻击的话则会连续发射水泡攻击。

零：水烈闪，更换武器为长刀后按下△键可使出强力突刺技。

■MISSION COMPLETE

## エリア パレスロード

■MISSION START



前八个任务全部通过后便会出现新任务，本关一开始玩家就会被身后一台类似压路机一样的机械追赶，之后就是3D强制卷轴版面，因此只有一直向前跑了。途中当然会有敌人来阻截，可以击毁的敌人还好说，比较头痛的是那些打不动的玩意，因此本关建议选用零，除了可用光束刀尽快消灭敌人外，还可用二段跳来跳过那些打不动的东西。最后要注意的就是那台压路机也并不会老老实实地在后面追，有时它也会突然向前冲，要小心。

本关的BOSS就是那台压路机，首先一定要尽快击毁BOSS前面的那个大滚轮，这样的话BOSS的攻击就只剩下两种完全不足为惧的攻击方式了。一种是BOSS来回高速撞击，只要待在最上方或者最下方即安全；另一种是BOSS停在画面右端准备向左发射激光扫射，只要迅速来到BOSS的上方或者下方并紧贴画面边缘稍稍靠近BOSS也就没问题了。既然这两种攻击方式都破解了，那么剩下的就是如何慢慢拆BOSS的问题了……

■MISSION COMPLETE



## エリア クリムゾンパレス

■FINAL MISSION START

终于到了最后一关。空中出现巨大的要塞，进入要塞内部前进时如果发现前方有滚石压下来则要到附近的凹形地躲避，因为这里的滚石是打不动的。最后一块滚石附近没有凹形地，因此只好先后退并攀上墙壁来暂时躲避一下了。



不久便会遇到中BOSS赤红，这场战斗可是相当困难的一仗。由于战场上的每一块地形都十分狭小，并且赤红还会放出半透明状的没有被攻击判定的分身出现在玩家所在的地形附近攻击玩家，而攻击范围也差不多刚好覆盖一块地形，因此玩家一旦发现身边出现赤红分身的话就只有逃向另一块地形了。如果用零的话则近身战是很难避免了，建议使用大威力的雷神升对付赤红，但要注意在狭小的地形上连续使用雷神升一定要计算好疾冲的距离，千万别冲过头掉了下去。运气好的话，在零的体力所剩无几前可以消耗掉赤红一半以上的体力。接下来建议用X的普通武器的蓄力攻击，因为几乎所有特殊武器对赤红都没有明显效果，所以还是用基本武器吧。注意每次攻击到赤红后一定要迅速改变自己的位置以免遭到赤红的反击。最后就是要注意赤红的龙卷风攻击，一旦发现脚下要起龙卷风则要尽快转移到没有龙卷风的地形上，此外赤红发出龙卷风时攻击他是无效的。

打败了赤红后就可以继续前进了。在得到一个体力完全回复的道具后会遇到一个Y字型岔路，左右两边各有一个传送点，现在暂称左边为A路线，右边为B路线。A路线难度较大，首先是2D场景中会再次出现序章中出现的监视激光器，并且地形难度也相当大，需要玩家相当的操作技巧才能通过。到了后面的3D场景中由于道路狭窄，千万要当心别被电磁波打下去。

B路线相对来讲比A路线要简单太多，一上来便可乘坐大型机械铠甲，然后只要在这个版面里消灭一定数量的敌人就可以了，不过为了要跳上之后的高台进入传送点，而不得不放弃机械铠甲。



无论是走A路线还是走B路线最后肯定会来到一处有三只机械狼的地方汇合，然后继续前进进入2D场景，注意途中出现的背后有两道尖刺的石像是不能碰的，如果同时遇到上有带尖刺的石像下有针刺地形的情况，可直接以疾冲的方法通过。最后来到一处好像是墓地一样的3D场景，每个墓碑前面都有一传送点，这里即是洛克人历代的老传统，将以前的八个BOSS再重新都打一遍，然后才能见到最终BOSS。

## 最终BOSS战

不出所料，最后的BOSS果然是西格玛（K1：快与某不死跳楼老大有一拼了）。不过初始阶段的西格玛除了体力比较长外就没什么特点了，只要多观察他几次攻击方式就能轻易对付，比如说当西格玛跑到画面一端准备发射激光炮时就可以蹲下蓄力来攻击，如果他在画面深处开枪的话就用跳跃加疾冲的方法来躲避，总之不难对付。

## 真·最终BOSS战

与巨大化的西格玛战斗，他总共有五种攻击方式，发出四枚绿色光球从玩家头顶落下；发出黄色光球以迂回的方式攻击玩家，但是精确度不高；从腰部发射激光横扫；近距离向玩家连续发射火球；最后就是最有破坏力的直拳攻击，一定要当心西格玛的这招。

用零的话，以狱门剑来弹反绿色光球反击西格玛，以普通攻击反击西格玛的近距离火球攻击，遇到激光扫射就用二段跳来躲避。虽然黄色光球也可以用狱门剑抵挡，但是必须是从正面抵挡才有效，万一被攻击到背部还是会受伤，并且西格玛在发射黄色光球后很有可能紧接着就使出直拳攻击，所以还是直接躲避比较好些，当躲过西格玛的直拳攻击后要马上用雷神升反击西格玛的拳头。

如果用X的话，推荐用水炮枪蓄力来连续发射水泡攻击西格玛，尤其是在西格玛使用近距离火球攻击时是最好的时机，不但可以抵消火球，还可以给西格玛造成连续伤害，其效果相当可观。只要这两人配合好，利用这些战术打败西格玛并非难事。

■FINAL MISSION COMPLETE

■文/对等协议・K1



**后记**：本作的难度确实比以前有所下降，至于结局方面会根据最后是谁给了西格玛最后一击而有所不同，笔者在这里不方便多说，不过从结局看来有续作是肯定的了。对了忘了说了，二周目时可以保留光碟所提升的能力以及X可以直接参战并保留铠甲，但是其它方面诸如武器与体力能量槽的长度都会打回初始状态。

# 蚊2 レッツゴーハワイ

**注意**

如果哪位玩家在进行本游戏后拒绝灭杀现实社会中的蚊子，请尽快去看心理医生。

你，是一只蚊子，你的祖先世世代代都生活在山田家，对在那里出生长大的你而言，自然还是山田家的血最适合你的体质。

终于，今年蚊子的吸血盛季“夏天”来临了，然而最大的难题就是“特殊吸血点”，简称SSS。“特殊吸血点”的血对于蚊子而言简直是人间的极品美味，只要制霸这所有的一切你就是蚊子世界的英雄，成功并且得到更加强大的生命力。然而众多的同类们向其挑战都以失败而告终，甚至都丢掉了性命。为什么今年一定要干这么危险的事呢？因为这次你要和山田家的人一起到夏威夷去……

制霸所有的特殊吸血点，平安无事地得到迄今为止从未有人获得的未知力量。在残酷的南国坚韧不拔的吸血，然后平安无事地回到日本，这就是你今年夏天的任务。

| PS2 | 厂商：SCE | 发售日：2003.7.3 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：5800日元 | 其他：—— |

## 基本吸血篇

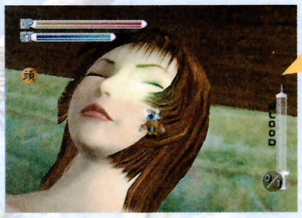
我们在这里主要是讲解吸血的注意事项、如何去完成对角色的吸血等等。为了避免被拍个即死，诸位看官还是受累看下先吧~

### 1 在日本蚊子与美国蚊子中做选择

首先要在日本蚊子与美国蚊子中选择一只进行游戏。其实两部机体……不是！两只蚊子的基本性能都是一样的，惟一的差别就是剧情的发展略有不同。但是美国篇中的人们动作都很快，对于新手来说会有一定难度，所以最初接触这部游戏的时候还是选择日本篇吧。




### 2 找到穴位啦！



开始飞行后首先要确定的就是本关的任务，根据角色体质不良的症状选择不同的穴位进行吸血，而角色身上闪烁的绿色光点就是穴位所在，至于哪些穴位医治哪些症状，我们放在攻略的倒数第二个章节来说明。



## 战斗篇

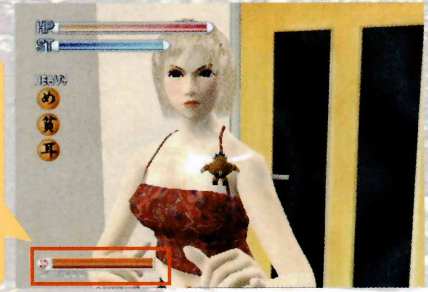
其实如果这款游戏没有战斗模式的话也许就不会这么出色了，所以说战斗模式也是必不可少的！还是来看一下本篇好了……象征性的……

在飞行中被人们发现就会转入战斗模式，在战斗模式中不能吸血，主要的目的是要攻击人的穴位使其冷静下来。根据攻击的穴位不同所给予的伤害也不相同，攻击人比较容易打到的地方可以给予人比较大的伤害，攻击后背之类不容易打到的地方则相反，但是连续攻击同一个穴位也会使伤害逐渐降低，最后归零。最后就是需要注意人类的攻击了，其实只要灵活些还是很容易闪避的。

**对准穴位**

**——扎——**

进入战斗模式后，只要不断攻击将人类的这个…这个……这个某槽削为0就可以恢复普通模式了，但是如果对人类身体不良相应的穴位进行攻击的话可以一击改善对象的身体状况。



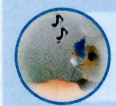

## 基本操作篇

首先是蚊子的操纵，飞行啦、吸血啦、挑衅啦之类之类的。飞行模拟游戏的爱好者就有福了，大可以把它当作飞行游戏来打~

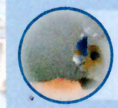
| | |
|---|---|
| 左摇杆 | 蚊子移动 |
| 右摇杆 | 蚊子位置调整 |
| □ | 蚊子挑衅 |
| L1 | 蚊子后退 |
| R1 | 蚊子前进 |
| L2 | 固定蚊子位置 |
| R2 | 紧急转身 |
| ○ | 锁定吸血点 |
| ○（锁定吸血点后） | 前冲 |
| R3 | 扎入针嘴 |
| L3 | 扎入针嘴（重） |
| 右摇杆（扎入针嘴后） | 吸血 |
| △ | 拔出针嘴 |
| × | 离陆（即起飞） |

### 3 尽情地吸血！发出咕噜咕噜的声音！

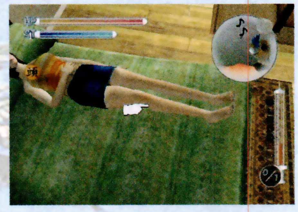
**千万注意蚊子的表情！**



在吸血速度较快的时候蚊子的头上会出现音符的标志，这就证明现在的吸血速度是很合适的。就要保持这样的速度并继续旋转摇杆吸血。



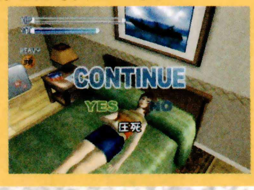
如果在吸血时蚊子的头上冒出汗的话就要加快旋转摇杆来增加吸血速度了，但是也不要太快，免得对象行动时却停不下来去按×键。



虽然在本作中不再限制吸血位置，但是没有穴位的地方吸了也不会有任何效果，所以还是等于有限制的。建议在初期多收集穴位图，这样后期可以轻松很多。

寻找到与身体不良相应的治疗穴位后就要开始在那个部位吸血进行体质改善了。在对象停止行动的时候进行吸血并且要随时注意他（她）的行动，吸取足量的血液进行体质改善，达成目标后就可以Clear了！

吸血的时候切忌贪多千万要小心被人们用手或身体“温柔”的压死……压·死！




**吸血时要这样握手柄！**

开始吸血后左手握柄，用右手手掌来旋转右摇杆，要保持节奏。





当人行动的时候要立刻按下×键离陆……其实用手掌根部按也是可以的。

### 贪心的蚊子是会被秒杀的！

在游戏的一关中对人类吸血的次数越多，人就会越敏感，这个时候让其冷静下来再继续吸血才是最正确的方法。按照通常情况来看，在开始吸血的时候人类很少会拍打，通常只是驱赶（也有例外），当吸到3～4次血的时候（包括插针嘴没有吸血）人类的行动开始变快，有些时候甚至刚刚降落就被秒杀。为了安全起见，最好飞到人类的眼睛前挑衅，在战斗模式下令其冷静下来后再继续吸血，这样循环的进行还是比较保险的。

# 隐藏道具篇

**为了能够更加轻松的吸血，去找道具吧！不知道现实世界中的蚊子是不是也要到处寻找道具……我好象真的白痴了。**

游戏中的每个道具都有不同的用处，具体请参照旁边的列表。需要注意的是“いのちのもと”，因为这个道具是隐藏在有水的杯子中的，要取得它需吸足一定量的血使蚊子达到足够的重量（HEAVY字样出现 ）才可以进入杯子。

| 道具名 | 效果 |
|---|---|
| ハート | 入手后体力回复 |
| 卷物 | 给予对应穴位的提示 |
| カラーコイン | 改变蚊子的颜色 |
| ふっかつメダル | 死亡后复活 |
| いのちのもと | 增加最大HP |






## 关于本攻略的……关于什么啊？

对了！就是关于本篇攻略的东西……好像还是等于没有说的样子。其实本作的游戏难度并没有比前作提升多少，也没有太大的变化。与其写流程倒不如把全部穴位的列表交代清楚来的实在，余下的就是经验的积累了，所以诸位在游戏的时候就参照着穴位篇来游戏吧～



## 闲言碎语（也可以算做废话的一种）

要说这个游戏嘛，其实难度不是很大，倒是有很大的运气成分在里面，不过也不是说就不需要技巧，该掌握的技巧还是要掌握的。

吸血方面着实和《LOVE HINA》有的一拼，也是超毁手柄的感觉，明人可是双眼流着血泪打完的26关，建议大家都用组装手柄游戏……希望不会因此刺激组装手柄市场的经济发展。说起来，最近真是深刻的体会到了日语对于一名游戏人的重要性，如果所有玩家都能够看懂日文，一定会发现更多白痴的地方的，所以说嘛～大家一起来学日语吧～就算不打游戏也是多了一门外语啊～

# 补充吸血篇

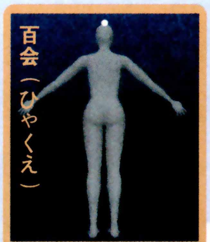
**在补充吸血篇中我们会将全部的５０个穴位一次性公布，这样参照着进行游戏也会简单些，希望对诸位玩家能够有所帮助。**




——功效——
鼻水、鼻づまり、ぜんそく、鼻炎




——功效——
前头痛、鼻炎、めまい、ちくのう




——功效——
头痛、めまい、高血压、鼻づまり、蓄脓




——功效——
后头部痛、不眠




——功效——
疲れ目、近视、ドライアイ、眠そうけいれん、老眼、充血、眼疾患




——功效——
上腕内侧痛、鼻水、リウマチ、鼻出血（高血压的场合）




——功效——
めまい、吐き气、头痛、受首痛、热病で汗が出ない




——功效——
皮肤疾患、舌肥大、头痛、喉头痛、腹鸣（ふくめい）、腹痛、口内炎




——功效——
50肩、头痛、肩こり、上肢マヒ、リウマチ




——功效——
肘关节痛、气管支炎、片マヒ、肩背神经痛、胸が苦しい、呼吸困难、喘息




——功效——
肘关节痛、频脉（ひんみゃく）、心疾患




——功效——
めまい、喉头痛、发热、头痛、脑充血、乳腺炎、心悸亢进




——功效——
50肩、肋间神经痛、神经衰弱、心疾患




——功效——
风邪、耳鸣り、鼻づまり、鼻出血、耳痛




——功效——
めまい、耳鸣り、片マヒ、前腕痛、上肢痛、上半身の筋肉痛




——功效——
肘关节痛、肩甲部痛、胁痛




——功效——
颈腕症候群、鞭打ち症、耳鸣り、头痛、肩こり、偏头痛、上腕神经マヒ




——功效——
めまい、头痛、齿痛、冷え性、眼充血、肋间神经痛

**孔最（こうさい）**



——功效——
肘关节运动障害、肘冷ぇ、呼吸器疾患、痔疾患

**劳宫（ろうきゅう）**



——功效——
手掌热、片マヒ、口内炎、手掌の筋、腱の痛み

**少商（しょうしょう）**



——功效——
鼻水、のどの痛み、耳痛、胸が苦しい、手、指のしびれ、扁桃炎

**天突（てんとつ）**




——功效——
言语障害、颜面充血、咳嗽（がいそう）

**大椎（だいつい）**



——功效——
风邪、鼻血

**建里（けんり）**



——功效——
消化不良、胃下垂、胃疾患、食欲不振、胃扩张、神经性胃炎

**志室（ししつ）**



——功效——
腰痛、泌尿器疾患

**渊腋（えんえき）**



——功效——
肋间神经痛、喘息、胸痛、气管支炎

**京门（けいもん）**



——功效——
肾脏疾患、贫血、排尿痛

**天宗（てんそう）**



——功效——
50肩、肩こり、乳汁不足、高血压、头痛、片マヒ、颜のむくみ

**阳关（ようかん）**



——功效——
腰痛、膀胱疾患、膝关节痛、坐骨神经痛、片マヒ

**脊柱（せきちゅう）**



——功效——
胃痛、风邪、痔疾（じしつ）

**神道（しんどう）**



——功效——
肩甲部こり、精神不安定、上腕神经痛、气管支炎、胸痛

**气海（きかい）**



——功效——
冷ぇ性、腹痛、胃肠障害、妇人病

**气户（きこ）**



——功效——
风邪、乳腺炎、息苦しい、气管支炎、胸痛

**神藏（しんぞう）**



——功效——
动脉硬化、心脏疾患、肋间神经痛、胸痛、神经痛

**章门（しょうもん）**



——功效——
气管支炎、消化不良、肋间神经痛

**腹结（ふっけつ）**



——功效——
便秘、下痢、腹痛

**五里（ごり）**




——功效——
膀胱炎、风邪

**附阳（ふよう）**



——功效——
坐骨神经痛、腰痛、足の倦怠感、めまい、下肢痉挛、むくみ

**阳交（ようこう）**



——功效——
坐骨神经痛、胸痛、扁桃痛、膝痛

**委中（いちゅう）**



——功效——
膝痛、腰痛、慢性腹膜炎、リウマチ、高血压症

**环跳（かんちょう）**



——功效——
股关节痛、片マヒ、坐骨神经痛、リウマチ

**血海（けっかい）**



——功效——
生理不顺、慢性腹膜炎、不正出血、妇人科疾患

**三阴交（さんいんこう）**



——功效——
肌荒れ、妇人科疾患、下肢神经痛、排尿痛、不妊症

**涌泉（ゆうせん）**



——功效——
むくみ、肾脏疾患、だるい、めまい、妇人疾患

**曲泉（きょくせん）**



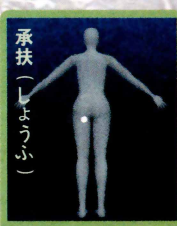

——功效——
膝关节痛、大腿内侧痛、めまい、神经衰弱

**太冲（たいしょう）**



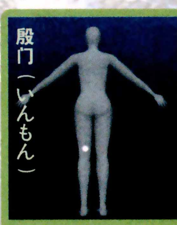
——功效——
扁桃炎、腰痛、便秘

**承扶（しょうふ）**



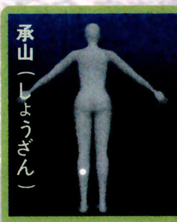
——功效——
坐骨神经痛、下肢のマヒ、便秘、尿闭、腰背痛

**殷门（いんもん）**



——功效——
坐骨神经痛、下肢のマヒ、腰痛、だるい

**承山（しょうざん）**



——功效——
坐骨神经痛、便秘、脚气、下肢痉挛

**昆仑（こんろん）**



——功效——
下痢、头痛、リウマチ、肩背神经痛、めまい、足间接捻挫、足背痛

## 闲言碎语·续（也就是废话·续）

一般来看的话……蚊子是绝对不可能给人治病的，而且方式居然是针灸＋换血，似乎有挤兑中医的嫌疑。

不过据说当年在《蚊1》发售之后，的确有日本本土玩家放生蚊子的情况发生，因此，在这里特别声明：如果哪位玩家在进行本游戏后拒绝捕杀蚊子，或对捕杀蚊子产生抵触心理，那么恭喜您，你和我一样是白痴……不、不是说我会放生蚊子，我是说我是个白痴，所以你们也都是白痴……也不是，是你们不杀蚊子是白痴，所以我也是白痴……好像也不对……是……算了，反正我是白痴，不用搭理我……

■文/坐骨神经痛·明人









# ヴィオラートのアトリエ

## ～グラムナートの錬金術士2～

维奥莱特工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～

**PS2**

| 厂商：GUST | 发售日：2003.6.26 | |
|---|---|---|
| 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

为了复兴逐渐衰落的村子，也为了让双亲认可自己的能力，维奥莱特和哥哥帕鲁托罗合力开了一家炼金店。在这里玩家可以体会到工房里忙碌的炼金生活、奇奇怪怪的突发事件和各种新奇的迷你游戏！除此以外，我们还要随时关注自己的商店。经过磨练后的炼金术，一定可以让周围的人对你赞叹不已！

从第一作就很喜欢这系列作品休闲的游戏氛围，炼金术士历经数代仍保持着自己清新明快的风格，大有换汤不换药之嫌（笑）

## Story

维奥莱特家住カロッテ村，是一个3餐都离不开胡萝卜的乡村少女。一天，父母决定一家人搬迁到都市，遭到维奥莱特的强烈反对："没有胡萝卜的地方坚决不去！"

经过一番激烈争执，维奥莱特和双亲达成协议：维奥莱特如能在3年间独立生活并拥有一个优秀的店，就可以继续留在村里…

## ヴィオラート（维奥莱特）



——立志振兴炼金术之店的"胡萝卜少女"

●15岁●152CM●46KG

●喜好：胡萝卜、兔子、カロッテ村

●讨厌：身高的话题

●梦想：カロッテ村成为世界第一村！

本作主人公。在カロッテ村与哥哥帕鲁托罗一起生活。双亲由于カロッテ村收入低微考虑迁往邻国ヴォルケラント王国，遭到维奥莱特强烈反对。于是维奥莱特与哥哥2人留在カロッテ村独立生活。哥哥负责体力活、农作业，维奥莱特担当家务。

性格健康开朗。曾跟一位偶然路过村子的炼金术士学过一些调合法，从而对炼金术产生兴趣。

## バルトロメウス（帕鲁托罗）



——保护着健康活泼妹妹的大哥哥

●18岁●171CM●62KG

●喜好：猫、克拉拉

●讨厌：农作业

●梦想：在冒险中一攫千金

●仲间条件：固定剧情后可雇用。维奥莱特的兄长兼保护者。因时时怠工不做农活外出冒险而常与妹妹拌嘴。是罗得弗利德的儿时玩伴。

## ロードフリード（罗得弗利德）



——强大而温柔的年轻骑士

●18岁●179CM●65KG

●喜好：カロッテ村

●讨厌：都会贵族

●梦想：想成为正规骑士

●仲间条件：固定剧情后可雇用。

帕鲁托罗的好朋友，出身富贵家庭，骑士精炼所毕业，拥有出色的战斗特技。因喜欢田园生活而回到农村，在女孩子中很有人气，对维奥莱特比较在意。

## ブリギット（布莉吉特）



——不情愿来到农村的都市女孩

●16岁●160CM●48KG

●喜好：罗得弗利德、ハーフェン

●讨厌：维奥莱特

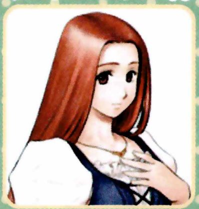
●梦想：治好病后返回都市

●仲间条件：ブリギット邸访问事件数日后可雇用。

由首都ハーフェン搬迁至カロッテ村近郊别墅的女孩子。个性好强家庭富裕，喜爱都市生活对カロッテ村全无兴趣。

爱慕在カロッテ村遇到的罗得弗利德，把维奥莱特视作绊脚石。

## クラーラ（克拉拉）



——被当作"奖品"的村长孙女

●18岁●159CM●45KG

●喜好：水仙

●讨厌：蛇

●梦想：新娘

●仲间条件：村长发表后，与クラーラ交谈发生事件，再与之交谈即可雇用。

カロッテ村村长的孙女。自幼娇生惯养体力贫弱，却没有富家女孩那种骄横之气，是个待人和气的普通女孩。

## アイゼル（艾伊塞鲁）



——传授ヴィオ炼金术的异国炼金术士

●22岁●158CM●45KG

●喜好：宝石

●讨厌：优柔寡断

●梦想：成为一流的炼金术士

●仲间条件：听到「カロッテ村邻接森」话题后可雇用。

为修炼炼金术而由遥远的シグザール王国出发进行单身武者修行之旅的炼金术士。途中路过カロッテ村，传授维奥莱特炼金术后离去。之后听到维奥莱特要以炼金术振兴村子的传言，为确认真相再次来到カロッテ村。

## ローラント（罗兰多）



——燃烧使命和野望的龙骑士

●28岁●179CM●65KG

●喜好：龙图案物品

●讨厌：洋葱

●梦想：提升战果

●仲间条件：首次访问ハーフェン时事件发生，之后便可雇用。

## ミーフィス（米菲斯）



——被称之为“ファスビンダー酒豪”的葡萄酒仓库管理人

●17岁●159CM●53KG

●喜好：葡萄酒

●讨厌：肥胖

●梦想：发现新酒

●仲间条件：进入ファスビンダー内侧建筑物，发生事件，再次进入即可雇用。

## パウル（帕乌鲁）



——憧憬未知世界的妖精族冒险者

●？岁●120CM●？KG

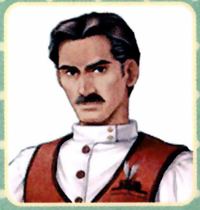
●喜好：甜食

●讨厌：苦野菜

●梦想：进行宏伟的大冒险

●仲间条件：在“妖精の森”雇用。

## ザヴィット（扎维多）



——具有丰富经验支持维奥莱特的值得信赖的酒场老板

●51岁●167CM●54KG

●喜好：钓鱼

●讨厌：甜食

●梦想：写自传

●仲间条件：ファスビンダー酒场老板，与之交谈可雇用。

## パメラ（帕梅拉）



——宿屋名特产『幽灵少女』

●？岁●？CM●0KG

●喜好：不明

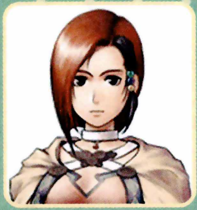
●讨厌：不明

●梦想：不明

●仲间条件：在メッテルブルグ宿屋住宿，事件发生后可雇用。

## カタリーナ（卡塔莉娜）

——充满活力的女战士的梦想『マッセンの骑士』



●？岁●164CM●54KG

●喜好：小鸟

●讨厌：多足生物

●梦想：寻找“传说之骑士”

●仲间条件：初次访问ファスビンダー时，事件发生后可雇用。

## ダスティン（达斯蒂恩）



——以父亲为榜样的年轻冶炼人

●？岁●183CM●5KG

●喜好：武具研究

●讨厌：不用武器的人

●梦想：超越父亲

●仲间条件：最初进入ハーフェン内侧冶炼屋时事件发生后可雇用。

## 游戏步骤



■酒场接受委托→材料采集→委托终了→购得新参考书→获知采集地点的情报→材料采集→调合商品→商品贩卖→访村人数增加→到下一个地点接受酒场委托本作主人公的目的是使故乡カロッテ村从萧条的农村发展成为繁华的城镇。通过玩家经营炼金术店招揽人气和贩卖物品，决定カロッテ村的未来，结局有10种以上。

## 关于调合道具

调合道具的象形文字卡片表示某一种类的材料都可以，比如：「液体」卡，用任何水都可以调合。

■1.酒场的委托在1日、11日、21日改变。各



城镇委托内容有一定倾向性，随炼金术士LV变化，酒场有两种委托，接收道具调合委托时多留意是否比较容易完成，过于吃力的委托就算出价再高也还是不碰为妙。标有「重视」字样表示道具必须品质高，如果没有达到要求只能得一半以下的金额。标有「大量」字样的委托数量在10个以上。标有「紧急」字样的委托会开出高价不过要求仅在几天之内交货。用品质高的道具完成调合委托时，报酬和人气都会大幅提高。怪物退治的委托有多少可以接多少，只要经常往返于各酒场之间就能轻松完成。

■2.附带效果的道具制作需要察看图鉴，找出与道具效果同样效果的材料。材料点数越高，下段道具就越容易继承道具效果。这样就可制出附带所需道具效果的道具。

例：想要附带「街道ひとっ飞び」效果的フライングボード→必须使用点数高的「グラビ石」。

■3.道具的点数由四个方面决定：

a.品质——品质越高道具的点数也就越高，但是随时间流逝一些材料会渐渐变质，最后成为废弃物。如果没有冰室，清理储物柜里的废弃物就成了一个大工程。（苦笑）

b.道具效果&从属效果——效果越好得点越高，反之恶效果减少点数。

c.属性值——属性值对道具从属效果有强烈影响，属性值可由「メルクリウスの瞳」确认。

## 关于炼金之店的经营

■1.多接受カロッテ村以外的委托。主人公在当地的人气提升到一定程度后，这一城镇的人就会慕名前往カロッテ村购物。

■2.用方块键可切换商品价格以优惠价格出售，物美价廉可快速提高人气。

■3.尽量采集优质的材料合成高品质商品，提高顾客的满意度。

## 委任店长

忙于炼金术的道具调合、原料采集的主人公往往无暇顾及店的经营。此时可委任伙伴作代替自己！不过要注意的是同伴们各有自己的经营方式。比如克拉拉总喜欢让价卖商品，但是能提高人们对店的评价；帕乌鲁卖不出任何商品，却会从客人那交替到不错的物品；布莉吉特很有经营头脑，但委任费非常高。

## 拍卖会&感谢祭

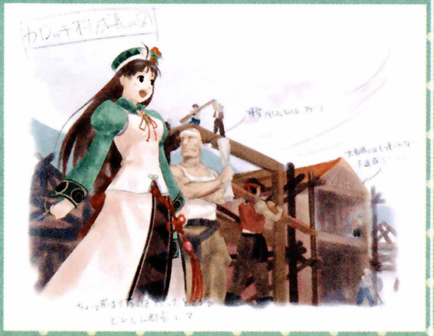
在一年一度的8月，由オイゲン村长举办活动“慈善事业拍卖会”。村民们会竞相拿出珍品拍卖，并将拍卖所得金额全部捐献给村子作为复兴资金。由于是慈善事业，拍卖者分文不得，但拍卖最高金额的人将会获得稀有道具，三年金额最高可获得超级奖品——村长的孙女克拉拉！

### ヴィオラーデン感谢祭

第3～5年4月发生，以1000、5000、10000的准备金分别持续20、40、60日 - 贩卖全道具。

## 村的发展

如果将村长木板上的目标达成，村子就会扩建，扩建倾向与主人公平时贩卖的倾向有关，例如总是卖武器，村子就会成为要塞都市。



## 施设

施设总数为30pt，配置储物柜可使道具栏的数量大增，另外注意不能同时配置冰室和熔矿炉。

家庭菜园 … 8pt。可种下种子收获作物，颇费精力和时间，配置后就没有维奥莱特的寝室了。

プチ冰室 … 8pt。可收纳10个道具。由于易腐烂的东西并不很多，有这个足够了。制作方法由艾伊塞鲁传授。

冰室■… 20pt。可收纳100个道具。制作方法由艾伊塞鲁传授。

釜■…12pt，优质インゴット必要，制作方法由ダスティン传授。

熔矿炉■… 20pt。更优质インゴット，重视打造武器。设置好釜后，制作方法由达斯蒂恩传授。

注意前往ヴェストリヒナーベル的「大地の神の间」后，以工房设置熔铁炉的状态，在工房发生事件。



## 战斗系统

战斗时要注意HP，LP或MP任意一个为0时都会战斗不能，所以在序盘使用魔法和特技时要小心。使用特技可以打击敌人的LP或者MP，对付某些敌人特别有效。特别一提，幽灵没有HP和LP，只有MP。利用这点已一绢己方惟一的幽灵仲间可在所有同伴倒下后，坚持作战，只要敌方没有攻击MP的特技就必胜无疑。

**★参考书**

| NO | 道具名 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 1 | アイゼルの参考书 | 最初持有 |
| 2 | 铁人の书 | 炼金术士LV15以上&村子发展到一定程度 |
| 3 | 男の工作 | ハーフェン杂货屋购入 |
| 4 | 天照らす星の运行 | ハーフェン杂货屋购入 |
| 5 | マウゼル妇人传 | ハーフェン杂货屋购入 |
| 6 | エルスクーラリオ | 幻影回廊、塔中（打倒ガーゴイル×2、ワイバーン×1） |
| 7 | 四季の动物 | カロッテ遗迹打倒门卫 |
| 8 | ラアウェの书 | ハーフェン杂货屋购入 |
| 9 | 续・俺とばくだん | ファスビンダー杂货屋购入 |
| 0 | 世界の矿物辞典 | ホーニヒドルフ杂货屋 |
| 11 | 传统の味 | カロッテ村杂货屋购入 |
| 12 | 自分で造る秘酒 | ファスビンダー杂货屋购入 |
| 13 | 新约金羊毛 | 幻影回廊（由树人原使用エアドロップ可到达的迷宫） 打倒中BOSS |
| 14 | お料理入门 | 序盘、カロッテ村、由クリエムヒルト入手 |
| 15 | 神々の黄昏 | ホーニヒドルフ杂货屋 |
| 16 | ブラックスミス | ハーフェン杂货屋购入 |
| 17 | 魔女列传 | ファスビンダー杂货屋购入 |
| 18 | 无名の乐谱 | ホーニヒドルフ杂货屋 |
| 19 | シグザール见闻录 | 炼金术Lv19、カロッテ村、由艾伊塞鲁入手 |
| 20 | 爱の本 | 击破ヴェストリヒナーベル的ナマズ后入手 |
| 21 | アルト登山 | ホーニヒドルフ杂货屋 |
| 22 | 平野部の山草 | カロッテ村杂货屋购入 |
| 23 | 家庭食材 | カロッテ村杂货屋购入 |
| 24 | うみのいきもの | ハーフェン杂货屋购入 |
| 25 | 奇妙な动物生态 | ファスビンダー杂货屋购入 |
| 26 | この店いい店 | ハーフェン杂货屋购入 |

## 流行趋势

在「ヴィオラートのアトリエ」世界中存在着被称之为“潮流”的东西。

比如发生了“感冒大流行”，药品的需求急升，很快脱销；“豆子有益健康”则是豆子热销；“革命”时期，武器、防具的需求高涨。(潮流可在酒场中确认，那里的情报比主人公自己预计的准确)

## 事件

### 1【VSぷにぷに】
发生条件——游戏刚开始
发生结果——与ぷにぷに战斗
●在胜败决胜时醒来

### 2【奇怪的魔术】
发生条件——与クリエムヒルト交谈
发生结果——「お料理入门」入手　【参考书】

### 3【近くの森】
发生条件——初次由采取地归来，与オッフェン交谈
发生结果——可前往「近くの森」，通过「近くの森」可前往「南部平原」　【采集地】

### 4【1年1度的大事件】
发生条件——克拉拉事件后、回到工房
发生结果——村长的提案1～4回



条件——第4回提案后
结果——决定举办慈善事业拍卖会

### 5【开店准备】
发生条件——进行调和；炼金术士LV3
发生结果——与酒场老板オッフェン交谈后，可从酒场接受委托

### 6【满载的集装箱】
发生条件——集装箱内存放大量道具（80个以上）
发生结果——「コンテナ」设置可能　【施设】

### 7【应援】
发生条件——与クリエムヒルト交谈
发生结果——

### 8【ファスビンダー】
发生条件——与オッフェン交谈
炼金术士LV9 or 冒险者LV7
发生结果——可前往ファスビンダー




9【古代遗迹】
发生条件——与オッフェン交谈
发生结果——【维奥莱特备忘录】：在近くの森好像有遗迹
关联——进入近くの森，途中需要破坏岩石
结果——可前往「カロッテ遗迹」【采集地】

10【ワインの大樽】
发生条件——前往ファスビンダー，与イェルク交谈
发生结果——葡萄酒「ファスビンダー」入手

11【炼金术之店】
发生条件——カロッテ村的委托评价在130以上；与オッフェン交谈；
发生结果——炼金术之店开张！可雇克拉拉、帕鲁托罗为店长

12【ハーフェン】
发生条件——前往ファスビンダー后，经过一定时间；与オッフェン交谈
发生结果——可前往「运河の都ハーフェン」

13【大三叉路】
发生条件——由ハーフェン外出
发生结果——可前往「大三叉路」【采集地】

14【通向バカウケ村的道路】
发生条件——拥有店；由采集地返回
发生结果——村长在村口竖立招牌表示访村人数

15【成功する店の秘诀】
发生条件——拥有店；与オッフェン交谈
发生结果——可确认潮流
条件——其后与オッフェン交谈
结果——「バーゲン品」札使用可能，按方块键切换
条件——其后与オッフェン交谈
结果——「プレミア品」札使用可能，按方块键切换
条件——其后与オッフェン交谈
结果——经营秘诀

16【双亲的信】
发生条件——第2年强制
发生结果——

17【神の浮船】
发生条件——通过大三叉路
发生结果——世界地图上出现飞空艇
条件——其后与オッフェン交谈
结果——得到「神の浮船」「神の食卓」的情报；可前往「迷いの森」【采集地】

18【失意の森】
发生条件——在ハーフェン与ディアーナ(酒场)交谈
发生结果——在大三叉路以东的「失意の森」冒险者失踪
条件——其后与ディアーナ交谈
结果——【维奥莱特备忘录】前往「妖精の村」需经过大三叉路，记得购买「妖精の腕轮」带在身上……

19【ホーニヒドルフ】
发生条件——在ハーフェン与ディアーナ(酒场)交谈
发生结果——可前往蜜蜂之村「ホーニヒドルフ」

20【ホーニヒドルフ】
发生条件——ホーニヒドルフ
发生结果——「邻接森」【采集地】

21【キュクロスバチ】
发生条件——ホーニヒドルフ；与グレゴール交谈
发生结果——1次200コール挑战蜜蜂

22【ヤグアール】
发生条件——ホーニヒドルフ；与ゼム交谈
发生结果——可前往「テュルキス洞窟」【采集地】

23【枪が峰】
发生条件——ホーニヒドルフ；与ゼム交谈；冒险者LV30以上
发生结果——可前往「ゾーン高原」【采集地】

24【ミニスカート的爆弹使】
发生条件——在カロッテ村的批发店，与クラップ交谈
发生结果——

25【通算第1万个客人】
发生条件——第3年；与クリエムヒルト交谈
发生结果——取得「传说のカツラ」

26【信件2】
发生条件——第3年；待在工房什么也不做
发生结果——

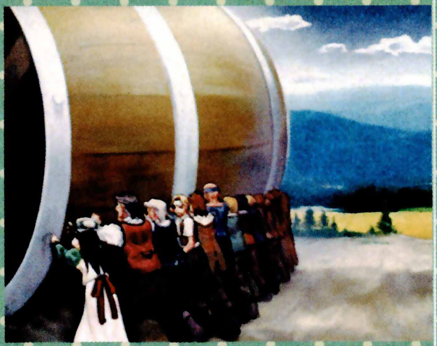
27【フライングボード】
发生条件——作成フライングボード
发生结果——

28【メッテルブルグ】
发生条件——到达メッテルブルグ，通过大贯道
发生结果——

29【冒险者ヴィオ】
发生条件——冒险者等级高30以上，与オッフェン交谈
发生结果——【维奥莱特备忘录】在「ヴェストリヒナーベル」的ナマズ……想要破坏遗迹！？

30【进一步发展】
发生条件——3年内店评价达到LV12以上
发生结果——可延续到第5年

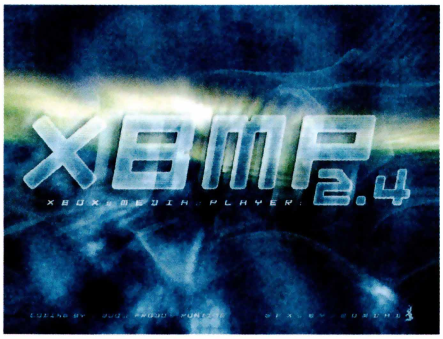
31【ヴィスコー川】
发生条件——去过ホーニヒドルフ；与ハーフェン的ディアーナ（酒场）交谈
发生结果——可前往「ヴィスコー川」【采集地】



32【自空中降落的遗迹】
发生条件——看过事件31；与ハーフェン的ディアーナ（酒场）交谈
发生结果——【维奥莱特备忘录】前往「ヴェストリヒ ナーベ」需由ヴィスコー川的ポインタ向西南行进！
条件——其后与ディアーナ交谈
结果——【维奥莱特备忘录】遗迹「ヴェストリヒナーベ」的ナマズ！

33【音叉共鸣之塔】
发生条件——由幻影回廊飞越地形到达塔；在场

为基础，如果大家看到这篇文章的时候XBMP已经出到2.5或2.6的话，那么只当了解一下XBMP最低能实现哪些功能吧。




（图1）

**潜水**：那我们就开始今天的关于XBMP的介绍，XBOX Media Player是一个用于XB的媒体播放软件，到目前为止已经出到了2.4版本，而且这个工作组也是非常的勤快，几乎每个星期都会有一些动作，相信距离全媒体制霸的日子已经是越来越近了。

那么大家先来了解一下XBMP2.4版的主要功能和基本情况：

－ 支持AVI、OGM、Matroska、MPG、MPEG文件格式
－ 支持DivX;-) 3.11 和 OpenDivX 4.0 的编码格式
－ 支持DivX 5.0 － 5.03的编码格式
－ 支持XviD的编码格式
－ 支持MSMpeg4 v1到v3版本的编码格式
－ 支持AVC(Advanced Video Coding (H.264))格式
－ 支持QuickTime 6.0 ，这些格式是由苹果设计的，能包含任何编码格式，CBR或者VBR。使用.QT或.MOV的扩展名，MPEG4组织选择QuickTime作为MPEG4的推荐文件格式后，他们的MOV文件以.MPG和.MP4作为扩展名，虽然现在只支持图像不支持声音，不过也算是支持了:)
－ 支持Theora Video（VP3/SVQ3)的播放格式
－ 支持Intel Indeo 3.1/3.2（Indeo3)格式
－ 支持NuppelVideo（后缀名为.nuv文件)的播放格式，此文件可以包含未压缩的YV12，压缩的YV12+RTJpeg，压缩的YV12+lzo和压缩的YV12 RTJpeg+lzo帧
－ 支持Autodesk FLI和FLC 的文件格式，这种格式是Autodesk公司出的一个制作小动画的软件所生成的格式，比较古老……－_－
－ 支持老版本的Real格式，虽然是这么说，但是只试出来能播放声音了，图像我还是没有搞定
－ 支持AAC格式，它是MPEG4的音频格式
－ 支持WAV、MP3、MPEG1、MPEG2的音频格式
－ 支持OGG、OGM格式，此格式包含任何视频或者音频编码格式，CBR或VBR
－ 支持windows的WMA、WMV、ASF文件（包括WMV9），ASF(active streaming format)格式是microsoft的一种流文件格式，ASF文件现在经常以WMA、WMV的扩展名出现。
－ 支持BivX（multiple audio streams/tracks）格式
－ 支持MP3 ID3v1和ID3v2，不用再忍受1.mp3 2.mp3这样的mp3信息了:)
－ 支持AC3（Dolby Digital 5.1)！真AC3 5.1声道输出！支持立体声音路混合
－ 支持MPEG1和MPEG-2，这个大家很熟悉吧，呵呵，VCD和SVCD格式，不过现在谁还在看呢…不管了，支持就好
－ 支持加密/未加密的VOB文件，支持IFO文件，有了这个就表示支持DVD了
－ 支持字幕文件
－ 支持经过压缩文件压缩的字幕（.rar）但是必须是小文件
－ 支持本地硬盘的目录字幕
－ 支持AVI（DivX、XviD等等)和MPEG文件的快退快进播放
－ 支持即时拖放AVI(DivX、XviD等等)和MPEG文件的时间轴
－ 支持视频音频的播放列表文件
－ 支持音频可视化效果
－ 支持对视频做一个书签，这个功能意义在于机器重启后，再开机恢复原电影的播放进度
－ 对视频进行快速过滤处理，以实现更好的画质
－ 音频增强处理
－ 改变视频的分辨率
－ 对光驱ISO 9660 Mode1 CD-R/RW的支持，当然前提是你的机器可以读CDR，可以缓冲读取也可直接读取。
－ 对光驱ISO 9660 Mode2 CD-R/RW的支持，这个前提也是你的可以读CDR ，可以缓冲读取也可直接读取
－ 支持JPG、GIF、BMP图像文件格式，支持幻灯片播放
－ 支持PNG、TIFF、TGA、PCX等新格式
－ 支持文件夹内容图标显示(其中包括媒体文件、文件夹、应用程序），使所有文件一目了然，这里说明一下什么是文件夹内容图标：如果你有ACDsee的话，或者WINXP下用"缩略图"方式浏览一个带有图片、视频的文件夹，在目录下就会生成一个隐含文件Thumbs.db，里面便是图片、媒体文件的信息，这个功能和XB的这个功能可以说是一样地)
－ 图形格式的文件夹支持自动生成文件夹内容图标、视频格式的文件可手动生成文件夹内容图标（听着好像费话）
－ 内建FTP服务器（使用 XBFileZilla 库组件）
－ 支持屏幕保护，可自行设置黑屏时间
－ IMDb(internet 电影档案库支持，包括流派、级别、Top250、演员等信息
－ 可以从加入到“我的视频”的影片的.nfo文件里获得IMdb的信息。一般DVDRIP都会带一个文件.nfo文件，用记事本可以打开，里面写着IMDb信息，包括上面提到的类型、电影等级、演员表等
－ 支持SHOUTcast和Icecast，目前比较流行的网络广播文件格式，如果不知道这两种格式的话可以去winamp的官方站上找找看：）
－ 可以将本地的SHOUTcast文件保存到XB硬盘上
－ 支持从PC或者远程服务器上通过网络传来的流文件(XNS XStream Server)
－ 支持从PC或者远程服务器上通过网络传来的流文件(Windows SMB)
－ 支持XBMSP － Xbox Media Streaming Protocol(XB媒体流协议）的文件流（version 1.0.12)
－ 通过RelaX软件可以从ISO、BIN、IMG、ZIP等压缩格式提取视频、音频、图像
－ 视频回放过程中可以通过各种不同的方式设定OSD(On Screen Display）菜单
－ 电视向导（XMLTV显示列表，需要一台能访问internet的PC机）
－ 支持XB硬盘上的其它XBE文件（dashboard复位模式）
－ 支持放入XB游戏盘后自动进入游戏
－ 支持插入音乐CD后自动运行播放CD的程序
－ 支持插入DVD后自动运行播放DVD的程序
－ 在通过快捷方式(.cut文件)运行xbe文件的时候可以用命令行选项
－ 支持从一个外部的时间服务器（winNT SNTP）同步时间以及日期
－ 支持设置系统信息(文件建立时间，硬盘空闲空间，IP地址，温度等）
－ 当一个视频用black letter-boxes的方式播放时，XBMP会自动优化和修整画面，提高播放质量。black letter-boxes是一种在屏幕上播放宽银幕电影的方法
－ 支持隔行扫模式
－ 支持最大2GB的MPEG、OGM 文件(OpenDML标准的AVI文件不含在内）
－ 自由DIY主菜单选项
－ 可以给音频视频的播放配置缓存，默认是8092k（这个可以自己改）
－ 全制式支持
－ 支持HDTV（高清晰度数字电视）的720p和1080i高分辨率
－ 支持DVD遥控器
－ 通过语言文件可以将界面翻译为不同文字（以后将有超过20种文字）
－ 国际标准字幕字体（可手动更换字体文件）
－ 国际标准的GUI字体（可手动更换字体文件）

——玉米：…………………………………………………………………………

**潜水**：你怎么了

玉米：没事儿，我感觉怎么刚刚开始介绍我就开始头痛了，好多格式听都没听说过。

**潜水**：没听说过不要紧，只要记得XBMP很强大就可以了……(跟这种没文化的玉米只能这么解释了)

——玉米：强大是强大，不过按照XB软件的风格来说又要设一大堆东西吧?

**潜水**：是啊，要不用设置还要我们有什么用……

——玉米：汗，这倒是……

**潜水**：我们还是先从安装讲起吧，XBMP和平常XB用的软件一样，可以通过光盘和硬盘两种方法来执行。光盘运行在这里我们不推荐，这个软件还是在硬盘上运行比较方便一些。

——玉米：对了，在这里还要提一下的是bios最好支持"eject fix/no eject on reset"功能，如果不支持此功能的话换盘比较麻烦了，一开仓机器就得重新启动，那得郁闷死，哈哈。

**潜水**：我们先从网上找到XBMP2.4的压缩包，然后解开，我们来开始配置一下XBMP……

——玉米：啊，目录下怎么没有ini文件了? 那要怎么配置，里面有一个config文件，难道是这个?

**潜水**：正解！

——玉米：汗，怎么打开说无法显示XML页啊? ?

**潜水**：你用windows的记事本或者FrontPage一类的软件打开。

——玉米：啊！果然出现了！！！！！！！！！强！赞！！！！！！！！

**潜水**：嗯，看出来门道了吧，其实这里大一个大的<configuration></configuration>下有一个<media></media>，我们需要设置的信息都在这里面。(图2)



(图2)

——玉米：我有种不祥的预感，好像又要开始讲最让我心烦的语法了……

**潜水：** 答对了，我们看一下整个的config.xml……–_–b，这个config设置的环境是这样的：XBMP放在E盘的apps下的xbmp24文件夹里，模拟假设器文件夹存放在E盘的EMU文件夹里

<configuration>
<media>
<map>C:,Harddisk0\Partition2</map>
<map>E:,Harddisk0\Partition1</map>
<map>F:,Harddisk0\Partition6</map>
**映射硬盘分区，在这里只建设映射C:、E:、F(如果装大硬盘的话)盘**
<local>
**本地设置开始**
<address*>192.168.0.253</address*>
**指定本机的IP地址，*号表示自动搜索**
<subnet*>255.255.255.0</subnet*>
**指定本机的子网掩码**
<gateway*>192.168.0.1</gateway*>
**网关**
<nameserver>192.168.0.1</nameserver>
**文件共享服务器的地址，这个在下期会详细讲到，设成XB连的那台计算机的IP就可以了**
<playlists>e:\apps\xbmp24\playlists</playlists>
**存储播放列表的目录位置**
<timeserver*>207.46.248.43</timeserver*>
**INTERNET上同步时钟的服务器地址**
<thumbnails>e:\apps\xbmp24\thumbs</thumbnails>
**存储文件夹缩略图标的目录位置**
<bookmarks>e:\apps\xbmp24\bookmarks</bookmarks>
**存储书签的目录位置，书签的定义在这里举个例子：第二次开机的时候可以继续观看第一次开机时播放到的位置。**
<subtitles>e:\apps\xbmp24\subtitles</subtitles>
**存储字幕文件的目录位置**
<imdb>e:\apps\xbmp24\imdb</imdb>
**存储internet电影数据的目录位置**
<home>e:\apps\xbmp24</home>
**XBMP根目录所在的位置**
</local>
**本地设置结束**

<music>
<visible>true</visible>
<share>
<name>Network (XBMSP)</name>
<url>xbmsp://192.168.0.253/mymusic</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (XNS)</name>
<url>c:\shared\music@192.168.0.253</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (SMB)</name>
<url>smb://username:password@workgroup/computer/share</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>HDD</name>
<url>e:\mp3</url>
</share>
<share>
<name>Internet Radio (SHOUTcast)</name>
<url>e:\apps\xbmp\shoutcast</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>Playlists</name>
<url>e:\apps\xbmp\playlists</url>
<cachesize>32</cachesize>
</share>
<share>
<name>DVDROM (UDF)</name>
<url>d:</url>
</share>
<share>
<name>DVDROM (ISO9660)</name>
<url>iso9660:</url>
</share>
</music>
**<music></music>，表示在XBMP主选项显示的“我的音乐”。<share>和</share>之间分别映射了几个存放音频媒体地址：包括网络、本地硬盘上、光驱、以及播放列表文件所存储的路径，其中<name></name>之间的字是会在屏幕中显示，而<url></url>中间则是你自己指定的真正文件夹的路径；<visible></visible>是表示是否显示在XBMP的主菜单里，这里可以用truet和false来控制；<cachesize></cachesize>是设置缓存的，以k为单位。**



(图3)

<pictures>
<visible>true</visible>
<share>
<name>Network (XBMSP)</name>
<url>xbmsp://192.168.0.253/pictures</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (XNS)</name>
<url>c:\shared\pictures@192.168.0.253</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (SMB)</name>
<url>smb://username:password@-workgroup/computer/share</url>
<cachesize>256</cachesize>
</share>
<share>
<name>HDD</name>
<url>e:\pic</url>
</share>
<share>
<name>DVDROM (UDF)</name>
<url>d:</url>
</share>
<share>
<name>DVDROM (ISO9660)</name>
<url>iso9660:</url>
</share>
</pictures>
**<pictures></pictures>，表示在XBMP主选项显示的“我的图片”；<share>和</share>之间分别映射了几个存放图像媒体的地址：包括网络、本地硬盘上、光驱、以及播放列表文件所存储的路径包括网络、本地硬盘上、光驱。**

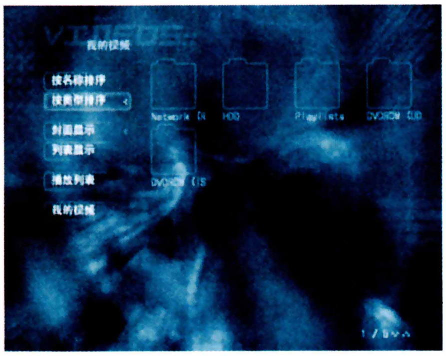


(图4)

<videos>
<visible>true</visible>
<share>
<name>Network (XBMSP)</name>
<url>xbmsp://192.168.0.253/videos</url>
<cachesize>8192</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (XNS)</name>
<url>c:\shared\videos@192.168.0.253</url>
<cachesize>8192</cachesize>
</share>
<share>
<name>Network (SMB)</name>
<url>smb://username:password@-workgroup/computer/share</url>

<cachesize>8192</cachesize>
</share>
<share>
<name>HDD</name>
<url>e:\video</url>
<cachesize>8192</cachesize>
</share>
<share>
<name>Playlists</name>
<url>e:\apps\xbmp24\playlists</url>
<cachesize>1024</cachesize>
</share>
<share>
<name>DVDROM (UDF)</name>
<url>d:</url>
<cachesize>8192</cachesize>
</share>
<share>
<name>DVDROM (ISO9660)</name>
<url>iso9660:</url>
<cachesize>8192</cachesize>
</share>
</videos>

**<videos></videos>，表示在XBMP主选项显示的“我的视频”；<share>和</share>之间分别映射了几个存放视频媒体的地址：包括网络、本地硬盘上、光驱、以及播放列表文件所存储的路径。**



(图5)



(图6)



(图7)

<tvguide>
<visible>false</visible>
<autoprocess>true</autoprocess>
</tvguide>

**<tvguide></tvguide>，XBMP4的新功能“电视向导”，默认此选项不显示**

<apps>
<visible>true</visible>
<share>
<name>HDD</name>
<url>e:\apps\shortcuts</url>
</share>
</apps>

**<apps></apps>，表示在XBMP主选项显示的“我的程序”**

<applications>
<bookmark>
<name>Emulators</name>
<path>e:\emu</path>
</bookmark>
<bookmark>
<name>Utilities</name>
<path>e:\apps</path>
</bookmark>
<bookmark>
<name>Shortcuts</name>
<path>e:\apps\xbmp24\shortcuts</path>
</bookmark>
</applications>

**指定模拟器、应用工具、快捷方式所在的文件夹。**

<extensions>
<music>ac3|aac|nfo|pls|rm|sc|mpa|wav|wma|ogg|mp3|mp2|m3u</music>
<videos>nfo|rm|m3u|ifo|mov|qt|divx|xvid|bivx|vob|pva|wmv|asf|asx|ogm|m2v|avi|bin|dat|mpg|mpeg|mkv|avc|vp3|svq3|nuv|viv|dv|fli</videos>
<pictures>png|jpg|jpeg|bmp|gif|ico|tif|tiff|tga|pcx</pictures>
</extensions>

**指定所支持的音频、视频、图像后缀名。**

<dashboard>xboxdash.xbe</dashboard>

**指定程序返回dashboard的文件名**

<shutdowntime>0</shutdowntime>

**自动关机的时间，“0”的话表示关闭这个功能。**

<sensitivity>0.2</sensitivity>

**DVD遥控器的敏感度**

<xnsbuffer>8192</xnsbuffer>

**流媒体的缓存，默认为8192k**

<resolution>1</resolution>

**XBMP的运行模式，看你的电视支持哪种就选哪种吧……**

**1 – 使用XB原始视频的分辨率**
**2 – NTSC 720x480 @ 4:3**
**3 – NTSC 720x480 @ 16:9**
**4 – PAL 720x576 @ 4:3**
**5 – PAL 720x576 @ 16:9**
**6 – HDTV 1280x720 @ 16:9**
**7 – HDTV 1920x1080 @ 16:9**

<language>41</language>
<subtitleencoding>GBK</subtitleencoding>
<usettfuifont>true</usettfuifont>

**XBMP的语言设置，要想把XBMP改成显示中文需要做以下两步：**

**1、拷贝windows font目录下的中文TRUETYPE字库到XB硬盘XBMP里面的MEDIA目录下(推荐黑体)，把中文TRUETYPE字体重命名为subtitle-font.ttf(覆盖XB硬盘XBMP里面的MEDIA目录下原来的字体)，然后再把windows下这个字体文件重命名为common-font.ttf，再传到 XB硬盘XBMP里面的MEDIA目录下。**

**2.CONFIG.XML里修改如下三个地方，原来有*号的去掉*号（*号表示自动搜索dashborad的语言种类）**

**<language>41</language>**
**<subtitleencoding>GBK</subtitleencoding>**
**<usettfuifont>true</usettfuifont>**

**也就是修改成上面那个样子就可以了。**

<screensaver>0</screensaver>

**屏保时间设置，“0”表示关闭屏保**

<snapstreamserver>192.168.1.1</snapstreamserver>
<snapstreamuser>common</snapstreamuser>

**指定snap流服务器地址以及用户权限的设置**

<precache>10</precache>

**在开始播放前预先装入高速缓存的设置，以百分号为单位**

<shoutcasttimeout>12</shoutcasttimeout>

**流媒体播放超时等待时间，单位为秒**

<recordingpath>e:\music\recordings</recordingpath>
<scrollysuffix>|</scrollysuffix>
<autolaunchxbox>true</autolaunchxbox>
<autolaunchdvd>true</autolaunchdvd>
<autolaunchcdda>true</autolaunchcdda>

**自动运行XB游戏、DVD、CD的设定**

<showdebug>true</showdebug>

**debug信息菜单在主界面上是不可见**

</media>
</configuration>

——玉米：杀人啊？这么多东西需要设置！！！！死了死了。

**潜水：**…………早知道你会这样！还好最近出了一个好东西——————————铛铛铛铛(哆啦A梦状)！！“自动生成你所需要的config.xml文件的工具XBMP configer2！”

——玉米：……有这么好的东西你不早说还非得把所有语法都解释完。

**潜水：**我这不是让大家更方便地去理解么！！如果大家有需要可以去XBMPConfiger2软件的话可以去http://dwl.xbox-scene.net/~xbox/xbox-scene/tools/skinconf/XBMPConfiger2.rar这个地址down一个！

——玉米：有了这个工具倒是方便多了.三分钟搞定啊！　　　　　　（未完，待续……）

**玉米的话：**感谢树林的支持，再次253。文章越看越像一个播放器软件的介绍……玉米对此一窍不通，播放软件达人难免耻笑，还请多多包含；本文参照了XBMP2的官方帮助文档和XBMP24的新功能文档。


绯茶子的
MOTHER 1+2
体验记
原作：绯茶子
名作中的名作现在再次复活！！
94年发售
89年发售
我 MOTHER1
奈斯 MOTHER2
曾在《全明星大乱斗DX》中登场的奈斯这次也将出现在GBA上再次奔跑跳跃！
原来的两个游戏现在合而为一，变成《MOTHER1+2》再度登场！
呵呵
复活！！
《MOTHER》系列中的《1》和《2》的故事都发生在现代的美国!这样玩起来就更有真实感了。
《MOTHER》系列的小镇上既有市政厅、快餐店也有杂货店。
总之到处都是平常生活中的建筑。
另外还有警察局和幼儿园这样的地方哦。
TOWNHALL
HOTEL
BURGER SHOP
回复道具也和普通的RPG完全不一样。不再是圣水、药草什么的,而是汉堡、桔子汁等各种各样好吃的东西。
汉堡包
草莓豆腐
牛角面包
面包
薯条
桔子汁
就算光是在小镇中随便走走也很有趣。
路边的垃圾桶也是可以打开的。
咔嚓
啊，在垃圾桶里找到了汉堡包！……不过这个真的能吃吗……


什么这是？
呀
《MOTHER1》的故事发生在1988年的美国乡间小镇——
有一天“我”的家里突然发生了怪事!!
飘浮
旋转
咚
哇
不过“我”还是顺利的解决了家里的怪事!
然后,为了解开这个神秘事件的真相,“我”勇敢的踏上了旅途!
我走啦——
记得经常回家看看——
咚——
《MOTHER2》则发生在199X年,一颗陨石突然从天而降!!
去看陨石的奈斯从外星人那里听到了关于“某件事”的重大消息。
嗡嗡嗡嗡
是外星人
…虫子?
奈斯—你就是担负着地球命运的人!
真的是我?
……这就是游戏情节的大致梗概。
虽然人物和情节不一样,不过两个游戏的主题都是为了拯救地球而战!
这些人就是我重要的伙伴!
擅长使用小刀
艾迪
普
杰夫
文武双全
宝拉
发明家
超能力少女
奈斯
每个人都有着自己的个性,战斗方法也千奇百怪非常有趣。
少年科学
罗伊德
超能力少女
阿娜
我
MOTHER2
MOTHER1
其他还有很多很多的登场角色!!其中不乏一些冲击性很强的奇特人物……
游泳猫《1》
气球猴《2》
汉堡店的人《1》
小毛孩……
土星君《2》
但——是!绯茶子大胆推荐的最佳获选人就是他!!
什么?噢?
波—奇
因为波奇的弟弟比奇行踪不明,所以来找我帮他一起寻找弟弟……
哇
逃掉了
咔嚓
但是却遭到忘恩负义的狗的袭击!!
尽管我受了这么多的苦可他却……
被咬之后
否则我一个人怎么办啊——
你振作一点——
说个不停
被迫听波奇没完没了的发牢骚!
遇到危机就想加入敌人。
摆出一副应酬的笑脸。
太过分了——!你到底是不是我的同伴啊—!!
抓狂了
你到底在——什么呀
遭到讨厌的乌鸦的攻击!!
把别人当作盾牌
躲
气的发抖
……我受够了……


锵锵锵——!
终于来到欧奈特啦!!这里是以《全明星大乱斗DX》中出现的欧奈特为原型的地方哦!!
好—幸福啊!
啊!果然很有《大乱斗DX》中的感觉!真是怀念啊—
嗯?
啊!那是!
哒哒
这不是杂货店吗!!
太好了,这下就不用担心补给问题了。
真要感激伟大的制作人啊!谢谢了!
DRUGSTORE
哇!
汽车撞过来了—!
……
嗯?
啊,对了,在这个世界中就算被汽车撞上也没关系~
因为以前老玩《大乱斗DX》,现在反而不习惯了。
超—人
超—人
正义的朋友
嘿!
找鲨鱼团有什么事?
突然从哪冒出来的?
你想和孩子打架吗?
制住
躲
你给住在欧奈特的人带来了很多困扰!
你是个大坏蛋!
哼—
哼—
还害我被人误会
遇到流氓团伙的围攻!!
天外全垒打
没错,就是这里!
《MOTHER1+2》最大的特征之一,也是绯茶子最喜欢的系统……
那就是——
敌人是不会死的!!
哈
左右摇摇
鲨鱼团成员苏醒了。
就是扮演过太多被人杀了
我……
我在干什么?
只要在战斗中获胜的话,爸爸就会奖励你,给你的银行户头汇进一笔钱哦!
你的户头已经进账30美元
银行提款卡
锵
爸爸谢谢你
但是,有一点大家一定要注意。去商店买道具的时候,也会碰上这种情况……
一个面包都没有了
对不起—请给我一个黄油面包卷。
你身上的钱似乎不够啊。
黄油面包卷12块钱。
呆
啊……
我忘了把钱从银行……
啊!只有5块钱
买东西的时候,一定要提前确认钱包里的钱够不够啊——!!
太丢人啦
BAKERY
请按计划合理使用




TWO=2

↑为了复活花了大把钞票的绯茶子

绯：HP12/PP2　　宝：HP5/PP3

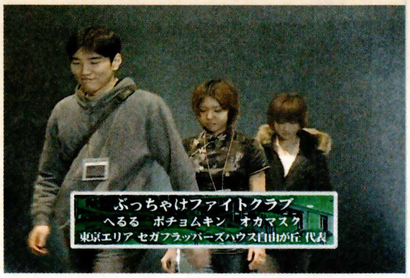
# 电子竞技之魅力

文天语



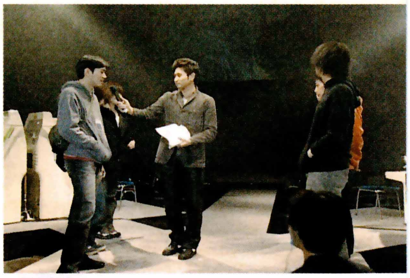
今天天语看到了日本著名街机刊物《ARCADIA》举办的第二次“斗剧”大赛的官方原版DVD，看完了VF4部分之后非常激动，实在是太壮观了！这次的“斗剧大会”，一举包括了VF4E，灵魂能力2等近十款在日本具有相当影响力的街机大作，引来了包括日本最顶尖高手在内的玩家前来参赛，同时还有大量观战者赶来助阵。如此热烈的赛事，百多位玩家共同角逐各款游戏的王者之位，作为一位“伪非”格斗迷，毫无疑问这样的比赛将点燃起我天语心中的一团火。

其实说起电子竞技，较早的时候在PC上即有相当多的玩家参与过由赞助商举办过的各种比赛，其中尤以WCG最为人所知。但是反观更为专业、竞技性更强的街机，就算在街机天国日本，能够被各大媒体报道的赛事也并不算多。因为作为一项专业度非常高的电子竞技，以街机格斗为代表的一大批“广义ACT”游戏需要玩家在上面花费一定的心血，才能从技术上、心理上突破自我，达到“笑傲江湖”的高境界。这期间，那些奋勇争先的玩家无不勤学苦练，并深入钻研游戏的本质，其中不乏顶级高手。高手们普遍具有谦虚和乐于助人的性格，正因为广大街机仔的推动，游戏厂商才能够不断地推出更好的游戏，而街机游戏水平也会得到更进一步的提高。




↑斗剧2亚军队，有女玩家。

说到这里，天语不由得想到我们国内在街机竞技上的差距。诚然，造成差距的原因是多方面的，一方面，街机的引进一直是困挠着业者的最大问题，昂贵的基板价格和难于保障的筐体售后服务，只有少数能够力挽狂澜的商家，救街机仔之于水火；再就是传统观念问题了，打街机，玩游戏，始终不为人重视，更谈不上正规化电子竞技的层次了！我们很少有高水平的玩家，更谈不上职业半职业的玩家了。反观日本和韩国，就拿VF和铁拳为例，这两个游戏都是有职业玩家存在的，他们以打比赛获得资金为目的，技战术水平非常高超。这与大环境有关，将游戏当作一项“职业”来看待，天语感觉在我国还有相当长的一段路要走。可喜的是，我们也在朝着这方面在努力，并且似乎看到一线希望之光。



↑盛况空前，达人无数。

更具体地说，在中国，上海和北京可谓目前硕果仅存的两个街机事业“桥头堡”，虽然一度曾经极其辉煌过，但近年来的各种变化，造成了南强北弱的局面。可喜的是，北京近年来虽然街机事业在走下坡路，但由于有着大量态度坚决而执着，技术全面而过硬的玩家存在，在一些很有实力的街机业者的带动下，北京出现了不少像是BIG MONSTER、二跑、禾风这样的实力派角色，这部分格斗游戏高手制霸着从2D到3D，从街霸拳皇到铁拳VF等超重度格斗游戏，并积极与上海玩家进行切磋，北南双方共同促进了中国街机事业的进步和游戏水平的提高，令人为之振奋。特别值得一提的是，只要是广义ACT，无论是RAC还是音乐机，中国皆有所谓魔鬼级高手，甚至是世界第一。天语认为，现在，是大家重新出来晒晒太阳，重现辉煌的时候了！！！

# 北京市万事吉街机争霸赛暨电玩爱好者联谊会成立仪式







北京小西天游艺厅万事吉分店实景拍摄

**比赛时间**：2003年8月9日——8月10日

**比赛项目**：KOF2002、VF4-EVO、SF2X、ROCK FOREVER3

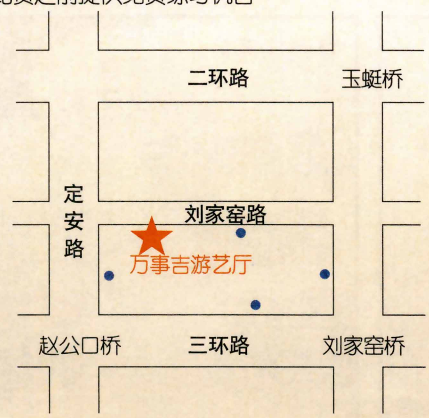
**比赛奖金**：第一名500元人民币
第二名300元人民币
第三名200元人民币

**报名及比赛地点**：北京市刘家窑路万事吉商城三层

**咨询电话**：67606664

比赛规则及俱乐部章程见**街霸中文网（WWW.SFTCHINA.COM）**

比赛之前提供免费练习机台




**部分节目：**

1.VF4-EVO
2.KOF97-----KOF02
3.侍魂全系列
4.街霸全系列
5.彩京1945全系列
6.彩京战国和枪鸟全系列
7.首领蜂系列
8.雷电斗士系列
9.铁拳系列
10.死或生系列
11.魂之利刃系列
12.万能战车系列
13.GGXX、血腥咆哮、CVS2等
14.各种动作过关节目
15.触摸屏、泡泡龙等休闲节目

●汽车站

**乘车路线：**

610、803、25、运通102、运通202定安路下车
300、39、43刘家窑路站下车



新特奇科技有限公司
Sintax Technology Ltd.
新特奇经典名作强劲出击,叫买又叫好!
本产品适用于GBC/A主机
全国各地区代理经销商
游戏软件合作开发或策略结盟
联系专线:0750-6580880.6580289 成小姐
E-mail: sintax@sohu.com
http ://www.st168.net
焦点 NEWS 1 最终幻想－无尽沙加
最终幻想
傲游天际的"最终幻想"
故事即将于GBC上风云再起!
永恒的最终幻想传说
无尽沙加
全彩中文 RPG
华丽的战斗场面
精美的画面
丰富的系统
强档预告
焦点 NEWS 2 鬼武者2
全彩中文 A.RPG
清澈的大地图
华丽的必杀技
焦点 NEWS 3 梦幻模拟战II
全彩中文 SLG
华丽的战斗场面
清澈的大地图
掌视通
GBA-TV转换器
金手指 GAME COLOR
GB 侵略者 2in1
GB 侵略者 II 13 合 1
让你玩得更精彩
强大功能 超值享受 尽显金手指本色
1 自动适应 GB BGC
2 自动识别游戏卡带
3 内建强大的密码库供选译
4 可以慢动作运行
5 可手动输入自选密码
6 内部有三个独立的扩展存储区可同时存放三个游戏的记忆
7 内有暂停功能
8 可兼用 GAME SHARK 密码
9 可转录游戏卡的记忆
10 游戏名称中文显示
11 操作简单，运行稳定，存储可靠
12 可接 GBA 主机玩 GB或 GBC卡
13 内建有：（RPG 中文版）
金口袋、银口袋、口袋怪兽－水晶、口袋怪兽－钻石
口袋怪兽－翡翠、怪兽策略、纹章传说、孤岛冒险 2...
以上最新单卡的密码，其他金手指则不可能有此丰富的内容
金手指
中文版
GB 侵略者 II 13 合 1
GB 侵略者 2in1
1 超强金手指密码
2 完全中文介面显示
3 自动认别彩卡和黑白卡
4 自动识别密码
5 可自行输入密码
掌视通
震撼 音响效果
逼真 超大画面
连接电视机，可简单取下不影响携带性
GBA-TV 转换器
2002 年之前购买的 GBA 机，只需把主机连同 140 元及回邮地址寄往以下邮购帐号地址，就可以改成掌视通寄回使用.
邮购帐号：江门市新会区司前镇邮政信箱 1 号 邮编：529159 邮购查询 E-mail:sintax123@163.com
邮购价（含邮资）：(1) 每款游戏 $:68 元 (2) 掌视通 $:130 元 (3) 金手指 13 合 1$:45 元 (4) 金手指 2 合 1$:40 元 联系专线 :0750-6580880

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利欣

# 北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

**本公司宗旨：** 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**本公司会员暑假购机可享受8折优惠！更多惊喜更多优惠就在博凯利欣！**

## 主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1700
微软128位X－BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 1950
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 450
PSONE：袖珍游戏机套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选） 720
**PS2代游戏机套餐：39001型/39000型/30006型/39007型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选** 1980/1900/1820/1700/1600
PS2代游戏机原配：39000型/30006型/30001型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线+完美直读（无需引盘） 1500/1450/1390
**PS2代3色限定版主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡+支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读+20款游戏）颜色：银色、蓝色、粉色** 2150
**PS2代新款50000型主机(原配振动手柄＋硬盘＋大电源＋8MB记忆卡+支架＋摇控器＋AV线+完美直读（无需引盘）＋20款游戏）** 2080
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选） 680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋原手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版自选1张） 1380

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量绝不出售翻新机，让您拥有质量最好功能最强的主机）

GB GBA 单机

**GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源） 750 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)**
**GBASP皮卡丘限定版主机+(GBA卡价值200元内＋GBA电源） 950 颜色：橘黄色**
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色 630
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄 600
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透 530
GBA2003皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银/金 610
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 650
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 430
**GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选 260**

主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送日本哈罗复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 二手机自选区

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS2套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器+20款游戏自选 | 1180 | 型号：30001/30002/39000 | 世嘉16位手掌机加送两盘卡 | 300 |
| PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏 | 1020 | 型号：30006/30000 | NGP彩机＋送两盘卡 | 220 |
| GBASP主机＋(送卡＋配件)自选300元内 | 580 | | WSC手掌机＋送卡2盘 | 250 |
| 九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） | 410 | 型号：7501/7500/9001/9002 | NGC主机+手柄+电源+AV线+记忆卡+正版碟两张 | 980 |
| 八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） | 350 | 型号：7000/5501/7001 | GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 | 280/130/110/230 |
| 七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选） | 315 | 型号：5500/7002/9003 | | |
| SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 | 260/320 | | | |
| DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） | 450/380/350 | | | |
| PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 | 400 | | | |
| GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 400元 超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 | 320 | | | |

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 新产品

快件20元邮费

| | |
|---|---|
| A、GBA专用录放机：可以实现普通录音式或者能过AV线材连接收音机或者其它音乐节目不仅可以录制自己喜欢的音乐，还可以随时随地卡拉OK，快享受一下新产品给你带来的快乐吧！颜色：黑色/银色 | 180 |
| B、SongPropcayer：玩家可以使用GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐；播放的时候还会在GBA、GBC的屏幕上显示画面。该硬件还支持文本、图片等格式。这样让拥有GB彩机的玩家也可享受到播放MP3音乐的乐趣了！ | 210 |
| C、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感) | 230 |
| D、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3+MP4＋双手柄+AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏) | 480 |
| E、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。） | 750 |
| F、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！ | 220 |
| G、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） | 90 |
| H、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 | 150 |
| I、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 | 160 |
| J、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 | 160 |
| K、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 | 120 |
| L、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 | 32M/170；64M/220 |
| M、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选） | 350/550 |
| N、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣） | 280 |
| O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 | 180 |
| P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机 | 300 |
| Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线） | 385 |
| R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色 | 380 |
| S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式 | 450 |

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

## 配件自选区

快件邮费每件20元/慢件10元

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X－BOX原震动手柄 | 160 | DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏） | 40 | PSONE液晶屏放大镜 | 55 | PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏） | 50 | GBA车载充电器 | 40 |
| X－BOX摇控器 | 220 | DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏） | 40 | PSONE旅行充电电源 | 150 | PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏） | 50 | GBA透明皮套/对战线 | 10/15 |
| DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄 | 50/30/30/50 | DC万用金手指盘/开机盘 | 35/20 | PSONE VCD卡 | 180 | PS2原装光头 | 280 | GBA镜面/摇杆 | 10/10 |
| DC记忆卡2M/8M记忆卡 | 29/35 | DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套） | 45 | PSONE限定记忆卡/背包 | 30/33 | GBASP锂电充电器 | 60 | GBA夜用灯/背光灯 | 20/30 |
| DC原装记忆卡（带屏幕） | 60 | DC原装键盘/鼠标 | 73/42 | PS2原装震动手柄 | 150 | GBASP及GBA通用耳机/保护镜面 | 30/20 | GBA后盖/放大镜 | 15/17 |
| DC震动卡 组装/原装 | 22/73 | DC振动光枪 | 72 | PS2金手指卡＋盘/2002金手指书 | 120/40 | GBASP万用包/对战线/皮套 | 30/20/10 | GBA旅行充电电源/充电器 | 35/25 |
| DC4M带屏幕记忆卡 | 60 | DC原装光头 | 120 | PS2 8M记忆/原装包 | 150/90 | GBASP与电脑联接线 | 50 | GBA手柄式盔甲 | 30 |
| DCVGA/万用VGA | 39/200 | DC制转/PS制转 | 30/35 | PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器） | 120 | GBASP放大镜＋摇杆 | 30 | GBA耳机＋遥杆＋镜面 | 30 |
| DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏) | 80 | PS原装光头 | 150 | PS2 太10支架 | 50 | GBASP耳机转接器 | 30 | GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭 | 50 |
| DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏） | 25 | PS金手指盘（可对应所有机型的主机） | 30 | PS2 遥控器、原装光枪 | 60/150 | GBA彩色手机壳 | 50 | GBA/GBASP耳机＋收音机 | 30/40 |
| DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏） | 55 | PS 120格记忆卡 | 45 | PS2 打鼓器 | 180 | GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型） | 80 | GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡 | 60/25 |
| DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏） | 30 | PS原装液晶记忆卡 | 85 | PS2 S端子线/原VGA | 150/80 | GBA万用振动护腕/彩色机壳 | 60/50 | PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张） | 40 |
| DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏） | 150 | PSONE彩色液晶显示屏（全制式）7.2寸 | 580 | PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏) | 40 | GBA手提式旅行包/万用旅行包 | 30/45 | GBA攻略全书(并附送游戏金手指) | 40 |

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

## CBA单卡区

快件邮费每件20元/慢件10元

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **心跳回忆中文** | **60** | 烈火之剑 | 90 | 荣誉勋章（PS2版） | 55 | 皇家骑士团中文 | 48 | 口袋数码暴龙（红宝石中文） | 60 | 街霸EX3 | 55 | 彩虹6号（PS版） | 45 |
| **蜘蛛侠2** | **50** | 合金装备（PS2版） | 60 | 古墓丽影2中文 | 60 | 恶魔城(1中文/2中文/3中文) | 38/45/50 | 口袋数码暴龙（蓝宝石中文） | 60 | 特鲁尼克大冒险（中文） | 55 | 大航海（PS版） | 60 |
| **机器人a完结** | **60** | 分裂细胞（PS2版） | 60 | 最终幻想战略版 | 85 | 快打旋风1/2 | 25/38 | 合金弹头EX3 | 65 | 生化危机（PS版） | 80 | 古惑狼2（PS版） | 55 |
| **零PS2版** | **65** | 疯狂出租车2（PS2版） | 55 | 拳皇EX2 | 55 | 三国志霸王大陆（中文） | 55 | 光明之魂（中文） | 55 | 恐龙危机（PS版） | 60 | J联盟创造球会A | 60 |
| **坏瓦里奥3/4** | **45/55** | 勇者斗恶龙怪兽 | 50 | 口袋妖怪翡翠中文 | 50 | 沉默阻击手 | 48 | 鲁娜传奇（中文） | 50 | 星际争霸 | 55 | 钻地小子2 | 55 |
| **我们的太阳** | **75** | 007明日帝国 | 50 | 真女神转生光之书/暗之书(中文) | 60 | 魔法假期（中文） | 60 | 幻想水浒转（中文） | 55 | 樱花大战（中文） | 60 | 玛丽2/3/4 | 28/30/35 |
| **世嘉四合一** | **60** | 沉默遗迹（中/日） | 60 | 超级机器人大战OE中文 | 50 | 索尼克1/2 | 38/45 | 纯情房东俏房客（中文） | 60 | 皇版空战 | 55 | 鬼眼狂刀 | 50 |
| **大金刚** | **55** | 光明之魂2 | 65 | 超时空要塞 | 45 | 星之海洋 | 55 | 铁拳3 | 55 | 牧场物语2（中文） | 65 | 萨尔达 | 50 |
| 火影忍者 | 50 | 三国无双2（PS2版） | 60 | 梦幻模拟战 | 50 | 马里奥赛车 | 25 | SD高达战纪 | 50 | 封神演义 | 55 | 超级忍（PS2版） | 55 |
| 航空管制中文 | 50 | 指环王3（中文） | 65 | 魂斗罗 | 48 | V拉力3 | 35 | 风之克罗诺亚1/2/3 | 25/30/35 | 红色警戒（PS） | 65 | NBA2003 | 50 |
| 宿命传说（PS版） | 60 | 口袋妖怪(蓝宝石时钟版) | 65 | 黑色细胞ZERO | 50 | 机器人大战R中文 | 45 | 太格立志传 | 50 | 超魔界村R | 28 | 装甲核心3 | 65 |
| 鬼武者战略版 | 70 | 口袋妖怪(红宝石时钟版) | 65 | 陆行鸟 | 45 | 机器人大战A中文 | 42 | 实况62002最终版 | 65 | 火焰纹章（中文） | 70 | 索尼克弹珠台 | 50 |
| 怪兽之门封印开启 | 60 | 指环王2 | 85 | 黄金太阳（日文） | 45 | 游戏王7—决斗都命传说 | 85 | 洛克人EXE3 | 55 | 天使之翼（中文） | 65 | 动物医院 | 50 |
| 魔法王国大冒险 | 60 | 黄金太阳2（中文） | 95 | 黄金太阳（中文） | 50 | 游戏王8 | 85 | 胜利十一人（WE） | 60 | GT3 | 55 | 美少女麻将中文 | 60 |

## 合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3 ........105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文 ........95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE ........150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6 ........110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3 ........115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战 ........130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文 ........180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文 ........130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文 ........135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文 ........108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

## GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文 ········50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文） ········60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文 ········60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头 ········55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文 ········80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文） ········60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文 ········95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球 ········40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克 ········50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文 ········105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文 ········130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文 ········120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼 ········45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海 ········110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文 ········50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文 ········60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 ········75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文 ········75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文 ········90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头 ········50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文） ········55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头 ········70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3 ········70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、 合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复） ········60

## GB合卡自选区

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黄金太阳1中文 | 40 | 大航海时代4中文 | 26 | 生化危机2中文 | 42 | 金庸群侠传中文 | 50 | 樱花大战2中文 | 60 | 数码暴龙水晶3中文 | 45 | 大金钢6中文 | 50 | 太空战士X | 55 | 笑傲三国中文 | 55 |
| 黄金太阳2中文 | 60 | 天诛4中文（PS版） | 60 | 生化危机3中文 | 43 | 勇者1＋2中文 | 27 | 合金弹头2002中文 | 45 | 心跳回忆2中文 | 45 | 实况足球2002 | 30 | 口袋妖怪红宝石 | 50 | 007明日帝国 | 40 |
| 古 墓丽影2中文 | 50 | 三国霸王大陆（FC版） | 30 | 孤岛冒险4中文 | 45 | 精灵王妃传中文(网络) | 70 | 帝国时代中文 | 50 | 心跳回忆（文艺体育） | 36 | 射雕英雄传中文 | 29 | 口袋妖怪蓝宝石 | 50 | 光明之魂中文(GBA版) | 56 |
| 超级机器人大战X | 55 | 核金装备（PS版） | 40 | 卧虎藏龙中文 | 53 | 七龙珠2002中文 | 50 | 盟军敢死队中文 | 40 | 幻想传说中文 | 30 | 格斗王2002中文 | 37 | 火焰文章中文(GBA版) | 80 | 特种部队A－计划 | 43 |
| 机器人大战A中文 | 43 | 口袋水晶中文2时钟 | 29 | 牧场物语4/5中文 | 45 | 真三国无双2中文 | 60 | 星之海洋中文 | 27 | 幻想水浒传中文 | 60 | 2002灌蓝高手（PS） | 35 | 机器人大战R2代 | 55 | | |

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘、或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

## PS2金手指攻略

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 最终幻想X－2 | 15 | 星海传说 | 15 | 天诛3 | 15 | 最终幻想X | 15 | 浑沌军势 | 15 |
| 合金装备2 | 15 | 鬼泣2（送盘） | 20 | 寂静岭3 | 15 | 超级忍 | 15 | 创造球会3 | 15 |
| 三国无双3 | 15 | 鬼武者2 | 15 | 零 | 15 | 樱花大战 | 15 | PS2金手指书 | 30 |
| 三国猛将传 | 15 | 机器人大战a | 15 | 生化4 | 15 | 分裂细胞 | 15 | 最终兵器彼女 | 15 |

攻略书邮费5元/本，2本以上邮费10元

**邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 收款人：北京博凯利欣公司 邮编：100053 邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）**

**邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599 地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到**

**郑重声明：** 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http//:rm-game.yp.shou.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

**好消息**　本月掌机以旧换新GB薄机+360元=GBA彩机
GB薄机+190元=GBC彩机
GBC彩机+280元=GBA彩机
GBA彩机+490元=GBASP夜光彩机
**免邮费**

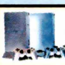
本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 **二手ps2套机1280元**

**本月特价：** GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

**二手主机：** 本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

**二手软件：** PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元
NGC 1290元


39000型限定版(粉蓝灰)2290元
39000型原机配1680元


DC原装美版780元
DC组装日版580元


PSONE100/103单机550元
PSONE100/103套机720元



GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP限定+最终幻想战略版1980元


微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)+原版游戏1850元
微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1950元（所售主机均为原装对号机）

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏配件（免邮费） | | PS2手柄4分插 | 120 | DC FC模拟器 | 30 | GBA电视接收器（带电源） | 390 | FF10/FF8精装怀表 | 95/115 | FF10/FF8 ZEP打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 |
| PS2.NGC.XBOX专用VGA | 330 | PS2原装光头（拆机） | 480 | DC GB模拟器 | 30 | GBA-EZ-FLASH256M刻录卡 | 670 | FF10/FF8项链+戒指 | 35/25 | FF10/FF8烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 |
| PS2原装分量端子线 | 270 | GBA-EZ-FLASH128M刻录卡 | 450 | DC SFC模拟器 | 40 | GBA-EZ-FLASH512M刻录卡 | 980 | FF10/FF8夜光手表 | 75/65 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 |
| PS2原装8M记忆卡 | 170 | DC VGA | 60 | DC MD模拟器 | 30 | GBA原装金手指 | 150 | FF10/FF8情侣表 | 130/120 | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 |

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2混沌军势3 | 390/10 | PS2鬼泣2 | 450/10 | PS2幻想水浒传3 | 320/10 | X—BOX三国无双2 | 440/10 | NGC封神演义 | 320/10 | DC樱大战4 | 160/10 |
| PS2三国无双3 | 390/10 | PS2封神演义2 | 320/10 | PS2最终幻想X（国际） | 320/10 | X—BOX合金装备本质 | 420/10 | NGC实况6加强版 | 420/10 | DC梦游美国2 | 45/10 |
| PS2星之海洋III | 420/10 | PS2VR4进化版 | 350/10 | PS2真三国无双2 | 320/10 | X—BOX幻魔鬼武者 | 390/10 | NGC赛尔达 | 390/10 | DC世嘉拉力2 | 45/10 |
| PS2鬼武者 | 150/10 | PS2VR4 | 90/10 | PS2三国无双2猛将传 | 320/10 | X—BOX飞龙 | 450/10 | DC索尼克2(限定版) | 80/10 | DC世嘉GT | 45/10 |
| PS2实况5加强版 | 90/10 | PS2生或死2加强版 | 150/10 | PS2旧世界遗产 | 90/10 | NGC玛莉奥聚会4 | 420/10 | DC风来西林 | 90/10 | DCVR网球 | 45/10 |
| PS2樱花大战(限) | 850/10 | PS2实况6 加强版 | 450/10 | PS2格兰蒂亚2 | 160/10 | NGC阳光玛莉奥 | 420/10 | DC刀魂 | 45/10 | DC第5频道 | 45/10 |
| PS2樱花大战 | 450/10 | PS2异度传说 | 350/10 | PS2第二次机器人大战∂ | 450/10 | NGC VR射手3 | 280/10 | DC格兰蒂亚2 | 45/10 | DC梦幻之星 | 60/10 |
| PS2合金装备2本质 | 390/10 | PS2鬼武者2 | 350/10 | X—BOX生或死III | 330/10 | NGC生化危机 | 420/10 | DC莎木 | 180/10 | DC死亡之屋2 | 45/10 |
| PS2最终幻想X-2 | 430/10 | PS2刀魂2 | 430/10 | X—BOX信长野望之岚世纪 | 430/10 | NGC生化危机0 | 420/10 | DCD之食卓2 | 60/10 | DCNBA2K | 45/10 |

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA配件 | 价格/邮费 | GBA配件 | 价格/邮费 | GBA龙战士 | 35/10 | GBA幻想水浒传 | 58/10 | GBA机战A中文版 | 58/10 | GBA世界传说 | 58/10 | GBA口袋妖怪红(中) | 58/10 |
| GBA配件全家福（15件套） | 180/5 | GBA盔甲 | 45/5 | GBA恶魔城（中文） | 58/10 | GBA机器人大战a | 55/10 | GBA大战略 | 55/10 | GBAV拉力3 | 45/10 | GBA魂斗罗 | 35/10 |
| GBA充电器+电源 | 35/5 | GBA摇杆 | 10/5 | GBA街霸IIX | 55/10 | GBA Z·O·E | 48/10 | GBA黄金太阳（中） | 58/10 | GBA魔法假日(中文) | 55/10 | GBA机器人大战OG(中) | 68/10 |
| GBA高效15小时充电器 | 95/5 | GBA彩装贴膜 | 25/5 | GBA洛克人ZERO2 | 58/10 | GBA实况世界杯 | 55/10 | GBA游戏王6 | 95/10 | GBA风之少年2 | 35/10 | GBA勇者斗恶龙怪兽篇 | 58/10 |
| GBA专用耳机 | 40/5 | GBA专用卡盒 | 5/5 | GBA炸弹人 | 45/10 | GBA罪恶工具X | 55/10 | GBA银河之星 | 58/10 | GBA机战R（中文） | 58/10 | GBA真女神转生 | 58/10 |
| GBA组装贴膜 | 18/5 | GBA扩音器 | 25/5 | GBA大富翁 | 45/10 | GBA拳皇EX2 | 63/10 | GBA炸弹人2 | 55/10 | GBA大战略2 | 58/10 | GBA星之卡比 | 58/10 |
| GBA原装贴膜 | 45/5 | GBA车载充电器 | 40/5 | GBA钻地先生A | 58/10 | GBA铁拳 | 58/10 | GBA泡泡龙 | 55/10 | | | GBA玛莉奥3 | 48/10 |
| GBA对战线（2条） | 30/5 | GBASP专用耳机接口 | 20/5 | GBA恶魔城之白夜(中文) | 58/10 | GBA七龙珠 | 58/10 | GBA黑色细胞 | 58/10 | 新卡介绍 | 价格/邮费 | GBA晓月圆舞曲(中) | 55/10 |
| GBA对战线（4条） | 45/5 | GBASP放大镜+遥杆 | 30/5 | GBA沙龙曼蛇 | 35/10 | GBA实况2002足球 | 58/10 | GBA街霸ZERO3 | 58/10 | GBA最终幻想战略版 | 98/10 | GBA瓦里奥制造 | 55/10 |
| GBA专用灯 | 15/5 | GBASP七彩腰包 | 20/5 | GBA寂静岭 | 95/10 | GBA玛俐奥2 | 35/10 | GBA火焰纹章 | 58/10 | GBA指环王双塔(128M) | 98/10 | GBA火炎文章之烈火之剑 | 98/10 |
| GBA放大镜+灯 | 30/5 | | | GBA哈前波特 | 55/10 | GBA黄金太阳2(128M) | 98/10 | GBA封神演义 | 58/10 | GBA超级忍 | 55/10 | GBA疯狂出租车 | 48/10 |
| GBA透明皮套 | 15/5 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA信长野望 | 58/10 | GBA索尼克 | 58/10 | GBA光明力量 | 58/10 | GBA索尼克2 | 95/10 | GBA牧场物语 | 48/10 |
| GBA七彩皮套 | 20/5 | GBA瓦里奥 | 58/10 | GBA快打旋风 | 35/10 | GBA魔法假期 | 58/10 | GBAGT2 | 58/10 | GBA幻装迷宫2 | 58/10 | GBA塞尔达之四支剑 | 48/10 |
| GBA七彩腰包 | 35/5 | GBA玛里奥赛车 | 35/10 | GBA风之少年 | 35/10 | GBA龙战士2 | 35/10 | GBA机战R | 58/10 | GBA狙击手 | 38/10 | GBA分裂细胞 | 55/10 |
| GBA七彩挎包 | 35/5 | GBA黄金太阳(中) | 55/10 | GBA皇家骑士团外传(中) | 58/10 | GBA特鲁尼克大冒险2 | 55/10 | GBA三国志（中文） | 58/10 | GBA口袋妖怪蓝(中) | 58/10 | GBA光明之魂2 | 58/10 |

**店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031**
**电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛**
**乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东**

由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！




---

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

# 河南闯关族电子电玩商行



网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

**特好消息：** 为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，暑假期间作如下活动　一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。二：让利酬宾活动，凡持会员卡的客户活动期间，购买主机均可享受进价。三：每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。

**汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号**
**收款人：葛谦　邮购热线：0371-3924564　邮编：450002**

**优惠套餐**
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2100元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2000元EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。　邮费30元

**主机量贩区**
PS2-39006型、39007型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1650元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1650元 邮费50元
PS2-50000型（原装黑振、AV线、电源线、普通版、限定版） 2050元/2700元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP/GBA/超薄GB 850/530/200元 邮费30元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2050元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1200元 邮费50元　智慧宝盒烧录器128M 190元 64M 160元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
EZ128M卡+烧录器 480元（免邮费）　EZ256M卡+烧录器 680元（免邮费）



■ 河南闯关族已取得外星科技GB机及游戏卡河南总代理资格 产品质优价廉，实行三包，省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线：0371-6967363
■ PS二手机 9002 9003/7501 530元/450元 主机 双手柄 AV线 电源 直读7000/5000 380元

**闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持**
**地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030**



**GBA卡**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 恶魔城晓月圆舞曲(中) | 45 | 决战三国(中) | 56 | 鬼眼狂刀 | 40 | 麻将风云(中) | 40 | 星之卡比 | 40 | 金手指 | 120元 | 机斗忍者大战(过关) | 40 | GT | 25 | 索尼克 | 40 |
| 分裂细胞 | 40 | 大金刚(过关) | 40 | 古墓丽影(中) | 40 | 海底冒险(过关) | 40 | 换装迷宫II | 40 | V拉力3 | 25 | 玛莉兄弟1/2 | 25 | GTA | 40 | 特鲁尼克 | 40 |
| 舞姿之刃 | 40 | 瓦利奥制造 | 38 | 荣誉勋章 | 40 | 电梯大行动(中) | 40 | 神枪手 40光明之魂(中) | 40 | 少年街霸3 | 40 | 快打旋风 | 25 | 变形侠医(过关) | 40 | 机器人大战A(中) | 40 |
| 玛莉奥4 | 28 | 007夜火 | 40 | 幻想传奇 | 40 | 危险地带 | 25 | 太空战士 | 83 | 恶魔城1.2(中) | 40 | 风之少年 | 25 | 沙罗曼蛇 | 25 | 游戏王5/7 | 40/85 |
| 弹珠台 | 40 | 勇者斗恶龙(旅团之心) | 40 | 银河之星(中) | 45 | 金太郎复仇(中) | 40 | 黄金太阳2 | 83 | 成龙 | 25 | 东尼滑板 | 40 | 拳皇EX1.2 | 40 | 哈里波特1.2 | 40 |
| GBA牧场物语 | 40 | 李小龙 | 40 | 疯狂的士 | 40 | 银河战士(中) | 40 | 机器人大战R（中） | 40 | 实况6 | 40 | 黄金太阳(中) | 40 | 铁拳 | 40 | GBA卡带邮费10元 | |
| 忍者战警 | 28 | 真·女神转生III | 40 | 红宝石蓝宝石(中) | 40 | 机器人大战0(中) | 40 | 三国志(中) | 40 | 火焰纹章 | 40 | 皇家骑士团(中) | 40 | 街霸 | 40 | | |

**GB卡**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 射雕英雄传 | 45 | 特种部队-A计划(中) | 35 | 水浒神兽+数码 | 35 | 拳皇99/2000/2001 | 20/25/30 | 萨尔达中 | 15 | 鬼武者(中) | 25 | 口袋红/黄/蓝/绿 | 13 | 游戏王1/2/3/4(中) | 18/30/13/25 |
| 石器时代精灵王诞生(中) | 80 | 星之海洋(中) | 36 | 第二/三/五次机战(中) | 15 | 太空战士4/8/10 | 14/14/35 | 时空/大地(中) | 20 | 超级机器人大战F(中) | 15 | 孤岛冒险1/2(中) | 13/30 | | |
| 光明之子(中) | 35 | 仙剑奇侠传 | 48 | 生化危机(中) | 35 | 洛克人X2 | 15 | 牧场物语1/2/3/4 | 14/18/18/30 | 坏玛莉2/3 | 23 | 红警(中) | 30 | 邮费一盘8元 | |
| 幻想人生(中) | 35 | 金庸群侠传 | 48 | 傲视三国(中) | 25 | 风来西林(中/日) | 45/30 | 三国志1/2 | 12 | 好玛莉2/3 | 15 | 鬼屋魔影(日/中) | 40/48 | 每加一盘多2元 | |
| 迷失世界(中) | 35 | 数码水晶 | 18 | 哈里波特(中) | 45 | 勇者斗恶龙1+2/3/4(中) | 20/28/38 | 心跳体育/文艺 | 32 | 吞食天地3(中) | 15 | 古墓丽影1/2(中) | 30/50 | | |
| 笑傲三国(中) | 35 | 真三国无双I/II | 45 | 拳皇96/97 | 11/14 | | | 真女神转生(中) | 15 | 口袋金/银/水晶/钻石/翡翠 | 18 | 越南战役2001 | 38 | | |

**高达模型**

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价）

MG
100 MSA-0011EXS高达 520
114215 新 MG 高达VER.KA RX-78-2 255
113781 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105273 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
48290 1:100 MG-06S夏亚专用扎古 200
77633 1:100 MG MS-07B 赖巴专用老虎 224



70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 υGUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240
52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200
70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320
119252(新) 1：100 MSM-07 魔蟹 240

HGUC
114213 1:144 HGUC PMX-003 THE-0 190
114207 1:144 HGUC FXA-05D/RX-178超级高达 160
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80
78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100 EW-1双头龙GUNDAM 144
57137 1：100 EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100 EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100 EW-5死神GUNDAM 160
60626 1：100 EW-6沙漠GUNDAM 160
116410 1:100 高达SEED 盾高达 175
114211 1:100 高达SEED 主角专用机 160
116403 1:144 高达SEED重装高达 96
另有各种新到高达扭蛋全套12只175元免邮费，特价：1:144 GP-03D武器库 990.00元

还有大量军事模型，BB战士及MG高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录，电话：0371-6996122 邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

**各地连锁店**

纬五路11号水利厅大门口闯关族专卖店　电话：0371-5942030 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营　电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具　手机：13903821775 联系人：付炎



苑陵商场一楼1559档　电话：6933721 焦水河
友爱路批发市场130号　电话：13014616604 魏潮
郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖　电话：6760427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号　电话：0373-2048332、13072656862 联系人：周鹏
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店　电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族　电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店　电话：0372-5937633 联系人：郑先生
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店　电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰
邯郸：邯郸针织批发市场瑶琨游戏专卖　电话：0310-3228728 联系人：周霞
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店　电话：0375-2908152 联系人：王先生
焦作：学生路288号电玩基地　电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子(黑豹音像上楼既到)　电话：13837871684 联系人：樊建义
南阳：工贸北厅东门口闯关族　电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
石家庄：家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路581号(四十一中对面)　电话：13582167006 联系人：刘明
南京：南京市中央路47号三联电玩　电话：025-6633134 联系人：张国庆
洛阳：新亚洲商场一楼北厅闯关族专卖　电话：0379-3251127 联系人：孟凡弟
许昌许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件　电话：13938909123 联系人：杨大鹏

**郑重承诺：** 阁下在闯关族及各分店所够主机均有"闯关族"明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系　诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

# 长沙新世代

因包裹数量较多，现已增员加快发包速度。并实行邮局专组发货（快包6天定到、普包10天定到）

"新世代"为感谢全国玩友的厚爱与支持，并将一如继往地保持绝对真实可靠的同类商品全国最低价，同时并以最高质量及最快寄包速度回报各位玩友。

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。

PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售535元。GBA主机＋屏保贴＋耳机＋卡盒=525元

本店现已开展GBA低价贴换GBASP活动(注：需GBA液晶屏L/R键无损坏)贴换价格仅500元。

**汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费) 收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826**

**投诉建议:13017191240 交行帐号:601428706438811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚**

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC 全新未开封日本版 | | 街头涂鸦(极品) | 25 | 梦幻小天使 | 20 | 2000奥运会 | 24 | 太空频道5 | 18 | 海豚 | 18 |
| 正版(非廉价美版) | | 梦游美国2001 | 14 | F1方程赛车 | 14 | 樱花大战4代 | 65 | 疯狂的士1代 | 34 | 鬼屋2 | 37 |
| 格兰帝亚2 | 7 | VR战士3 | 14 | D之食卓2(限) | 29 | 世嘉钓鱼 | 18 | ES事件 | 35 | 麻雀大战 | 24 |
| 刀魂 | 7 | 大战略珍藏版 | 78 | 世嘉拉力2 | 14 | 青之六号 | 35 | 索尼克10年限定 | 15 | 梦幻之星限定版 | 25 |

**GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均严格测试记录寄出，让您放心使用，万一还有问题三月免费必换，绝无二话)**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 幻想传说(新)正统版 | 44 | 牧场物语4代 | 39 | 魂斗罗 | 23 | 恶魔城白夜中文/日 | 38 | V拉力3 | 23 |
| 超级玛莉4代(新) | 26 | 瓦里奥制造 | 39 | 街霸3 | 38 | 黄金太阳I中文/2代 | 44/79 | 沉默的遗迹中文版 | 40 |
| 机战D(新) | 43 | 勇者斗恶龙旅团之心 | 39 | 世界传说换装迷宫 | 38 | 风之少年I、II | 23 | 皇家骑士团中文 | 40 |
| 光明之魂2代 | 43 | 最终幻想战略版 | 79 | 星之卡比GBA | 38 | 光明之魂中文/日 | 38 | 洛克人EXE2 | 38 |
| 太空频道5 | 40 | 拳王EX2 | 39 | 空军三角洲 | 23 | 机战A、R、OG中文 | 39 | 彩虹6号 | 40 |
| 任天堂大金刚 | 39 | 世嘉拉力 | 38 | 沉默狙击手 | 38 | 新钻地A | 38 | 洛克人Z | 40 |
| 海底大战 | 39 | 鬼眼狂刀 | 39 | J联盟2002 | 38 | 创造球会 | 38 | 恶魔城月之轮回中文 | 38 |
| 召唤之夜、铸剑物语 | 39 | 洛克人EXE3 | 38 | 樱国之魂 | 23 | 实况足球6 | 38 | 玛丽赛车 | 23 |
| 忍者刑警 | 23 | 风之少年(128M) | 79 | 玛丽3耀西岛/2/1代 | 23 | 快打旋风 | 23 | 龙战士1/2 | 23 |
| 分裂细胞 | 39 | 银河战士中文版 | 39 | 传说的斯塔菲 | 38 | 古惑狼 | 38 | 三国志中文 | 38 |
| 恶魔城晓月圆舞曲中文 | 39 | 古墓丽影中文版 | 39 | 黑色细胞 | 38 | 索尼克 | 38 | 大泡泡龙 | 23 |
| 洛克人ZERO二代 | 39 | 塞尔达传说三角力量 | 39 | 麻将王中文 | 52 | 瓦里奥4 | 38 | 机械化军团 | 40 |
| 幻想传说召唤血统 | 39 | 指环王双塔(128M) | 79 | 沙罗曼蛇 | 23 | 特鲁尼克大冒险 | 38 | 超魔界村R | 23 |
| 007夜火 | 39 | 海贼王ONEPIECE | 38 | 超时空要塞 | 38 | 露娜传说中文版 | 40 | 龙珠Z | 38 |
| 街霸方块 | 39 | 真女神转身光/暗 | 38 | 上海麻将 | 23 | 炸弹人故事 | 23 | 罪恶格斗 | 38 |
| 火炎纹章2烈火之炎 | 79 | 口袋妖怪红/蓝中文版 | 42 | NBA2002 | 28 | 火炎纹章 | 38 | 蜘蛛人(电影版) | 38 |

**维修** 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

| | | | |
|---|---|---|---|
| **配件类**：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线 | 2/7/7/7/9 | DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)/DC专用电源 | 40/48/83/14 |
| 充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代 | 16/15/4/4/325 | DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)/保护电阻 | 24/49/165/6 |
| 竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖(注明颜色) | 12/5/1.5/10/8 | DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板 | 88/23/9/52 |
| 原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器 | 33/5/3/13/5/24 | DC AV线/S线/风扇/驱动开关/组装光枪 | 12/13/29/8/65 |
| 20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指/SP原装耳机转接器 | 62/29/120/20 | DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米/光头托盘 | 60/45/12/14 |
| EZFLASH128M/专用起子/无影冷光灯(长管) | 415/7/33 | DC正宗原装光枪/记忆电池/光头驱动片 5986 | 75/4/11 |
| PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代 | 17/5/63 | PSII原装/组装手柄/AV线/分量线/S线 | 95/30/12/16/8 |
| PS、PSone原装/组装振动手柄/7.2寸16:9高清晰彩色显示屏 | 48/18/670 | PSII方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源 | 148/85/45 |
| PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震) | 8/19/30/67 | 遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包/驱动IC5815、5810 | 25/75/55/30 |
| PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年) | 185 | 四分插/竖支架/制转/原装记忆卡/光头物镜 | 47/13/25/120/14 |
| PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油 | 16/9/12/7 | 复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX/激光管 | 22/28/185/35 |
| PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶 | 8/8/13/1 | SS原装JVC新光头/驱动板/图像芯片/内存IC85 | 85/75/75/28 |
| 保护电阻/电机/齿轮(8件套)BA5977驱动片 | 6/8/15/28 | SS直读IC/制转/加速卡+记忆卡+金手指3合1/AV线 | 55/25/90/8 |
| 光头支架/光头数据线/延长线/电机线/C4977、4507场效应管 | 29/14/4/4/18 | 手柄/导电胶/十字架/电源板/金手指 | 9/2/2/34/65 |
| PS、PSone直读IC(附图)/电源板总成(原/组) | 22/27/45/30 | NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄 | 175/45/90/95 |
| AV分插器/金手指卡(全中文)/光头托盘/无线耳机 | 18/22/16/45 | 太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表 | 15/55/35/65 |
| DC原装/组装手柄/图像芯片6145、6258/DC格斗手柄 | 54/25/125/32 | 太10情侣表/皮带/戒指+钥匙扣+手链 | 72/45/30 |
| DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU/钓鱼杆 | 18/24/20/95/75 | 合金装备打火机/太10精品碟包(全钢) | 17/38 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GBA全彩攻略书** | | 黄金太阳1/2 | 12 | 露娜传说 | 12 | 合金装备(厚) | 15 |
| 恶魔城晓月圆舞曲 | 14 | 塞尔达三角力量 | 12 | 胜利11人 | 12 | 寄生前夜1+2 | 16 |
| 最终幻想战略版(厚) | 15 | 恶魔城白夜 | 12 | **PS全彩攻略** | | 最终幻想8(厚) | 21 |
| 口袋红兰合集 | 12 | 沉默遗迹 | 12 | 生化123合集(厚) | 16 | 最终幻想9 | 15 |
| 真女神转生 | 12 | 牧场物语4代(厚) | 14 | 龙骑士传说 | 14 | 纹章传说(厚) | 14 |
| 世界传说+银河战士(合) | 15 | 火炎纹章1/2代 | 12/14 | 北欧女神(厚) | 19 | 永恒传说(超厚) | 19 |

**"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票!!**

# 开心小子™

兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

随机附送 价值150元 数码暴龙 红宝石 蓝宝石

中国首台 数码掌机王 面世



- **兼容所有GB游戏卡** 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- **超大屏幕** 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- **超强省电** 两节五号电池正常使用时间可达10小时

**全国招商正在进行中**

服务无忧：

| | 三包时间 | 条件 | 用户权利 |
|---|---|---|---|
| 包退 | 用户自购机之日起7天内 | 主机发生性能故障时 | 用户有权选择维修、换货或退货 |
| 包换 | 用户购机第8天至第90天 | 主机发生性能故障时 | 用户有权选择维修或换货 |
| 保修 | 用户自购机之日起一年内 | 主机发生性能故障时 | 用户享有免费保修服务 |

十二种 时尚色彩




**中山市宝来电子有限公司**
地址：广东省中山市中山二路47号二楼
电话：0760-8870176 传真：0760-8870276
Email：jlzxt@sohu.com

**香港电子龙有限公司监制**
地址：香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话：852-26453782 传真：852-26465222
Email：techiron@hkstar.com

# DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

全新装修全新感受 新朋老友更上层楼

夏日送好礼 活动时间：2003 4月—8月

凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏手机绳壹个

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码 028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话 028-85433602
邮购查询热线 028-83414399、89010603 投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com
由火星电玩发起的火星联盟
倾力打造电玩+动漫航母
为你提供优质产品+服务

**32开漫画书(以下书籍售价均含邮费)**

| | |
|---|---|
| BM001纯情房东俏房客 | 14卷/2合订本45 |
| BM002银色舞台 | 12卷/2合订本44 |
| BM003百鬼夜行抄 | 8卷/2合订本40 |
| BM004天上天下 | 9卷/2合订本40 |
| BM005龙狼传 | 28卷/4合订本80 |
| BM006帅气女朋友 | 12卷/2合订本40 |
| BM007X战记 | 18卷/3合订本65 |
| BM008神风怪盗贞德 | 7卷/1合订本25 |
| BM009海角关系 | 6卷/1合订本25 |
| BM011天使红河岸 | 28卷/4合订本85 |
| BM012天使禁猎区 | 20卷/4合订本80 |
| BM013美少女战士 | 18卷/3合订本65 |
| BM014红茶王子 | 17卷/3合订本65 |
| BM015性感保镖 | 6卷/1合订本25 |
| BM016悲魔爱神 | 4卷/1合订本25 |
| BM017恐怖宠物店 | 10卷/2合订本40 |
| BM018圣斗士星矢 | 28卷/4合订本100 |
| BM019玻璃鞋之约 | 7卷/1合订本25 |
| BM020火王 | 13卷/2合订本40 |
| BM022湘南纯爱组 | 28卷/5合订本100 |
| BM023烈火之炎 | 33卷/5合订本100 |
| BM024真假朱丽叶 | 10卷/1合订本25 |
| BM025神龙之谜 | 38卷/8合订本165 |
| BM026香波球美女 | 7卷/1合订本25 |
| BM027甜心战士F | 4卷/1合订本25 |
| BM028DNA | 6卷/29合订本25 |
| BM029大眠夜晚 | 6卷/1合订本25 |
| BM031爱的历险 | 6卷/1合订本25 |
| BM032就是现在 | 6卷/1合订本25 |
| BM033双面小魔女 | 6卷/1合订本25 |
| BM034裸足天使 | 6卷/1合订本25 |
| BM035OK 女孩 | 7卷/1合订本25 |
| BM036银之勇士 | 7卷/2合订本25 |
| BM037思春期未满 | 6卷/1合订本25 |
| BM038流濑悠宇短篇集 | 6卷/1合订本25 |
| BM039金田一少年事件簿 | 27卷/4合订本100 |
| BM040恋物语 | 13卷/2合订本45 |
| BM041偷偷爱着你 | 19卷/3合订本45 |
| BM042铳梦 | 12卷/2合订本45 |
| BM043孔雀王(全传) | 30卷/4合订本90 |
| BM044楼瓷罗 | 28卷/5合订本100 |
| BM045七龙珠 | 42卷/6合订本125 |
| Bm046龙珠续集 | 20卷/2合订本45 |
| BM047鬼神童子 | 12卷/2合订本45 |
| BM048猫之眼 | 24卷/3合订本65 |
| BM049少年神狗 | 12卷/2合订本45 |
| BM050星座宫神话 | 20卷/3合订本65 |
| BM051足球小将-世青篇 | 18卷/3合订本65 |
| BM052午夜娇 | 19卷/3合订本68 |
| BM053我亲爱的老公 | 6卷/1合订本25 |
| BM054天国王 | 6卷/1合订本25 |
| BM056人间凶器 | 10卷/2合订本45 |
| BM057H2 | 32卷/6合订本125 |
| BM058火鸟 | 18卷/3合订本65 |
| BM059五星物语 | 10卷/5合订本105 |
| BM060花冠安琪儿 | 7卷/1合订本25 |
| BM061通灵王 | 24卷/4合订本80 |
| BM062高达王 | 6卷/1合订本25 |
| BM064无限之住人 | 12卷/2合订本45 |
| BM065人形师之夜 | 6卷/1合订本25 |
| BM066吸血姬美夕 | 10卷/2合订本45 |
| BM067吸血姬夕维 | 6卷/1合订本25 |
| BM068新吸血姬美夕 | 6卷/1合订本25 |
| BM069夜叉鸦 | 10卷/2合订本40 |
| BM070玩偶游戏 | 10卷/2合订本45 |
| BM071火影忍者 | 16卷/2合订本45 |
| BM072暗之末裔 | 11卷/2合订本45 |
| BM073闪灵2人组 | 19卷/3合订本65 |
| BM074东京茱丽叶 | 12卷/2合订本45 |
| BM075来自远方 | 11卷/2合订本45 |
| BM076麻辣老师GTO | 25卷/4合订本85 |
| BM077魔影紫光 | 12卷/2合订本45 |
| BM078苍之封印 | 11卷/2合订本45 |
| BM079天地无用 | 12卷/2合订本40 |
| BM080水果篮子 | 11卷/2合订本45 |
| BM081战神 | 12卷/2合订本45 |
| BM082月光馆物语 | 5卷/1合订本25 |
| BM083圣者 | 6卷/1合订本25 |
| BM085河内由佳利杰作集 | 36卷/6合订本125 |
| BM086辣妹当家 | 10卷/2合订本40 |
| BM087 吻定情 | 23卷/4合订本85 |
| BM088冰之魔物语 | 20卷/3合订本65 |
| BM089GS美神 | 37卷/7合订本145 |
| BM090爱情躲猫猫 | 6卷/1合订本25 |
| BM091芭蕾舞鞋 | 5卷/1合订本25 |
| BM092浪客剑心 | 28卷/5合订本205 |
| BM093灌篮高手番外篇 | 10卷/2合订本40 |
| BM094圣子到 | 33卷/5合订本105 |
| BM095魔卡少女樱 | 12卷/2合订本45 |
| BM096桔子酱男孩 | 12卷/2合订本45 |
| BM097功夫旋风儿 | 60卷/10合订本200 |
| BM098犬夜叉 | 28卷/4合订本85 |
| BM099地狱先生 | 31卷/6合订本120 |
| BM100城市猎人 | 35卷/4合订本85 |
| BM102I'S | 15卷/3合订本60 |
| BM103东京天使保镖 | 18卷/3合订本65 |
| BM104不思议游戏 | 18卷/3合订本65 |
| BM105IQ博士 | 18卷/2合订本45 |
| BM106非常家庭 | 14卷/2合订本45 |
| BM107乱马1/2 | 38卷/6合订本125 |
| BM108梦幻妖子 | 14卷/2合订本45 |
| BM109魔法骑士 | 6卷/1合订本25 |
| BM110东京巴比伦 | 7卷/1合订本25 |
| BM111+1为爱加油 | 5卷/1合订本20 |
| BM112少女情怀总是诗 | 1卷/1合订本12 |
| BM113 河童 | 4卷/4合订本40 |
| BM114快感乐园 | 17卷/3合订本65 |
| BM115绝爱 | 16卷/3合订本60 |
| BM116尼罗河女儿 | 46卷/9合订本185 |
| BM117封神演义 | 23卷/4合订本80 |
| BM118齐藤千穗短篇集 | 6卷/1合订本25 |
| BM119桃花面具 | 6卷/1合订本25 |
| BM120紫花情梦 | 6卷/1合订本25 |
| BM122少女革命 | 5卷/1合订本25 |
| BM124芭蕾姐妹 | 8卷/1合订本25 |
| BM125白色圆舞曲 | 3卷/1合订本25 |
| BM126她和他的故事 | 14卷/2合订本45 |
| BM127KISS魔法 | 9卷/2合订本40 |
| BM128新世纪福音战士 | 8卷/1合订本25 |
| BM130蜡笔小新 | 31卷/4合订本85 |
| BM131足球小将 | 21卷/5合订本100 |
| BM132虚幻彼方 | 11卷/2合订本45 |
| BM134蓝丝绒战士 | 8卷/1合订本30 |
| BM136由贵香织里作品集 | 6卷/1合订本25 |
| BM137人形电脑天使心 | 8卷/1合订本30 |
| BM138金田一短篇集 | 10卷/2合订本40 |
| BM139天之传奇(第 部) | 70卷/4合订本90 |
| BM140潮与虎 | 33卷/5合订本100 |
| BM141饭坂友佳子杰作集 | 6卷/1合订本25 |
| BM142亚里莎 | 6卷/1合订本25 |
| BM145强殖装甲 | 19卷/2合订本65 |
| BM146阳光少女 | 3卷/1合订本25 |
| BM147棒球英豪 | 26卷/4合订本85 |
| BM148宇宙M | 9卷/1合订本30 |
| BM150公主军团 | 12卷/2合订本45 |
| BM152源氏物语 | 12卷/2合订本45 |
| BM153天然少年 | 12卷/2合订本45 |
| BM154我们的足球场 | 33卷/5合订本105 |
| BM157我爱芳邻 | 12卷/2合订本45 |
| BM158烙印战士 | 24卷/4合订本85 |
| BM159探侦学园Q | 6卷/1合订本25 |
| BM162暗黑破坏神 | 22卷/3合订本80 |
| BM164棋魂 | 35卷/4合订本85 |
| BM166怪医秦博士 | 22卷/4合订本85 |
| BM169福星小子 | 34卷/5合订本105 |
| BM170梦幻恋曲(高濑由香) | 10卷/2合订本45 |
| BM174溜冰娃娃 | 9卷/2合订本45 |
| BM176公主新娘 | 11卷/2合订本45 |
| BM177仁者芳烈传 | 13卷/2合订本45 |
| BM181恋水莲 | 5卷/1合订本25 |
| BM185银河铁道999 | 17卷3合订本65 |
| BM186机动警察 | 22卷4合订本80 |
| BM189风魔小次郎 | 10卷2合订本42 |
| BM191新无敌怪医 | 10卷2合订本40 |
| BM192骨肉天使 | 14卷2合订本45 |
| BM193妖精国骑士 | 35卷5合订本105 |
| BM195蹦蹦跳跳仙太郎 | 21卷4合订本85 |
| BM197近所物语(矢泽爱) | 7卷/2合订本40 |
| BM198NANA(矢泽爱) | 5卷/1合订本22 |
| BM199未完之月 | 8卷/1合订本25 |
| BM200非常感应 | 8卷/1合订本25 |
| BM201夜叉(吉田秋生) | 10卷/2合订本40 |
| BM203罗德斯岛战记全传 | 11卷/2合订本45 |
| BM204变身天使 | 12卷/2合订本45 |
| BM206人鱼血族 | 18卷/3合订本65 |
| BM207芳龄同盟会 | 7卷/1合订本25 |
| BM210阿基拉 | 全8卷165 |
| BM212人狼草纸 | 5卷/1合订本20 |
| BM213地雷震(高桥努) | 19卷/4合订本80 |
| BM214出云传奇 | 14卷/2合订本45 |
| BM215佛陀(手冢治虫作品) | 14卷/3合订本60 |
| BM220E级水平 | 3卷/1合订本20 |
| BM221守护月天 | 11卷/2合订本45 |
| BM224魔法花园(山口美由纪) | 5卷/1合订本22 |
| Bm225白龙传说 | 14卷/2合订本45 |
| Bm226小美人 | 7卷/1合订本25 |
| BM230超时空要塞L | 8卷/1合订本30 |
| BM232魔光迷剑(赤石路代) | 6卷/1合订本25 |
| BM233王道之狗(安彦良和) | 6卷/1合订本25 |
| BM234尼赫(安彦良和) | 6卷/1合订本25 |
| BM240阿尔卑斯玫瑰 | 9卷/2合订本45 |
| BM241擂台恋曲 | 48卷/8合订本165 |
| BM242梦想一世情(高屋奈月) | 5卷/1合订本22 |
| BM243放电美眉(亚月亮) | 5卷/1合订本25 |
| BM245吸血游戏 | 12卷/2合订本45 |
| BM247人鱼之伤 | 4卷/1合订本25 |
| BM248拳皇97 | 52卷/2合订本40 |
| BM250美丽的亚细亚(郑问作品) | 5卷/1合订本25 |
| BM251钢异能战士(神崎将臣) | 14卷/3合订本60 |
| BM2539号杀手 | 10卷/2合订本40 |
| BM254寻找满月 | 4卷/1合订本20 |
| BM2551镑的福音 | 3卷/1合订本22 |
| BM256ARMS神臂 | 22卷/3合订本75 |
| BM257变身小辣妹 | 9卷/1合订本35 |
| BM258凡尔赛玫瑰 | 10卷/2合订本40 |
| BM259奥尔佛士之窗 | 18卷/3合订本65 |
| BM260安达充短篇记 | 8卷/1合订本25 |
| BM261寻秦记 | 70卷/5合订本110 |
| BM263魔人(天幕维人) | 7卷/1合订本25 |
| BM264合法禁约(CLAMP) | 册40 |
| BM265拳皇2000 | 30卷/2合订本40 |
| BM266灌篮高手 | 31卷/4合订本105 |
| BM267幽游白书 | 19卷/2合订本65 |
| BM268花音 | 7卷/1合订本25 |
| BM271禁忌恋人 | 10卷/2合订本40 |
| BM272猛男老爸社 | 10卷/2合订本40 |
| BM273消防员的故事 | 18卷/3合订本65 |
| BM274海暗月影 | 18卷/3合订本65 |
| BM276月光迷情 | 12卷/2合订本45 |
| BM277黄龙之耳 | 18卷/3合订本65 |
| BM278秀逗魔导士 | 8卷/1合订本28 |
| BM279BLACK CAT黑猫 | 7卷/1合订本28 |
| BM280头文字D | 24卷/4合订本90 |
| BM281圣传 | 10卷/2合订本40 |
| BM282电影少女 | 15卷/2合订本55 |
| BM285流星花园 | 33卷/5合订本105 |
| BM286小恐龙阿贡 | 7卷/1合订本30 |
| BM289拳皇2002 | 30卷/2合订本40 |
| BM290拳皇99 | 16卷/1合订本25 |
| BM291钢(神崎将臣) | 15卷/3合订本55 |
| BM293魔法妖精(山口美由纪) | 7卷/1合订本25 |
| BM294足球风云 | 33卷/5合订本100 |
| BM296魔力宝石(JUDAL) | 5卷/1合订本25 |
| BM297梦幻高手(浅田弘幸) | 14卷/2合订本40 |
| BM298西洋古董店(吉永史) | 11卷/1合订本25 |
| BM299哨声响起(通口大辅) | 22卷/3合订本70 |
| BM300花季少年(树夏实) | 12卷/2合订本45 |
| BM301晨光之约(山口由纪美) | 9卷/2合订本40 |
| BM302千年女王(松本零士) | 5卷/1合订本25 |
| BM303圣女诞生(美树本晴彦) | 全 册35 |
| BM304灵感美少女(杉惠美子) | 5卷/3合订本25 |
| BM305高须絮由枝作品集 | 5卷/1合订本25 |
| BM306恐怖短篇集(手冢治虫) | 6卷/2合订本40 |
| BM308高达0083 | 5卷/1合订本25 |
| BM313霸王恋人 | 全 册25 |
| BM314独占欲(尾崎南) | 12卷/2合订本45 |
| BM315八神君家庭事件(楠桂) | 6卷/1合订本45 |
| BM316烈火雄心(夏元雅人) | 全 册45 |
| BM318银牙传说 | 10卷/2合订本45 |
| BM320狮虎青神(水井豪) | 全 册30 |
| BM321枪神(荻野真) | 4卷/1合订本18 |
| BM322灌篮少年(八神浩树) | 11卷/2合订本45 |
| BM326小恐龙阿贡・珍藏版 | 全七册65 |
| BM327双星记 | 12卷/2合订本45 |
| BM329风神武士 | 11卷/2合订本45 |
| BM330丛林男孩 | 8卷/2合订本40 |
| BM331新恋爱白书BOYBE | 32卷/7合订本125 |
| BM332风云 | 85卷/9合订本195 |
| BM333游戏王 | 41卷/5合订本110 |
| BM335逮捕令 | 5卷/1合订本110 |
| BM336魁・男塾 | 35卷/5合订本110 |
| BM337Reterl(美树本晴彦) | 全 册18 |
| BM338魔法阵都市 | 10卷/2合订本48 |
| BM340手冢治虫短篇集 | 10卷/2合订本45 |
| BM341RIZELMINE小新娘(杉崎由绮琉) | 全 册18 |
| BM342物领冬实短篇集 | 全 册20 |
| BM343苍天航路(王欣太) | 24卷/4合订本85 |
| BM344人间界II | 全 册25 |
| BM345杀医兰丸(井上纪良) | 18卷/3合订本65 |
| BM346佰魂 | 50卷/1合订本35 |
| BM347恶魔的默示录(高桥新美由纪) | 20卷/4合订本85 |
| BM348魔法留学生(古什莎) | 全 册20 |
| BM350黄龙之耳 | 18卷/3合订本65 |
| BM351格斗少女末玲(垣野内成美) | 6卷/1合订本25 |
| BM353铳梦II | 全 册45 |
| BM354宇宙女皇铳(CLAMP) | 6卷/1合订本25 |

**www.marsgame.com**
更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取

专业从事各类游戏机主机销售




日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。
VCD(全彩画面正版，日语发音，中文字幕)特价3.8元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变

日录请参阅上期广告



# 上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

| 主机 | 价格/邮费 | 主机 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|
| PS2主机（30001型+原装手柄+直读） | 1580/30 | PSone 主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+10张游戏) | 490/30 |
| PS2主机 三色限定版(39000型+原装手柄+AV线) | 2080/30 | GBA主机、SP机（全套+电源） | 520/10、820/10 |
| PS2主机（39001型+原手柄+直读） | 1680/30 | GBC彩机（正宗原装全新） | 390/10 |
| NGC主机 NGC松下Q主机(可看全区DVD)全套 | 2750/30 | GBC彩机（正宗原装二手） | 290/10 |
| NGC主机（NGC主机+原装手柄+AV线） | 1280/30 | SP机 限定版(皮卡丘) | 1150/10 |
| XBox主机 主机全套+直读 | 1850/30 | EZ-flash 128M、256M、512M | 390/10、590/10、950/10 |
| PS2主机（5000型+原装手柄+AV线） | 2080/30 | 本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读立等可取 | |
| PS2主机（5000型+原包装配件+硬盘） | 2780/30 | | |

**周边及配件**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PS2 D端子线（原装） | 290/10 | PS2 分量端子线 | 230/10 | NGC 原装分量线 | 280/10 |
| XBox 分量线（原装） | 290/10 | PS2 原装S端子线 | 160/10 | NGC 原装S端子线 | 190/10 |
| PS2 铁拳4摇杆 | 230/30 | PS2 原装遥控器 | 180/10 | XBox 色差端子线 | 280/10 |
| PS2VR4 摇杆 | 330/20 | PS2 原装无线摇控手柄 | 880/10 | XBox 原装遥控器 | 290/10 |
| PS2GT3 方向盘（组装） | 180/30 | PS2 金手指全中文版(卡+碟) | 90/10 | XBox 原装手柄 | 260/10 |
| PS2 原装激光枪 | 300/10 | PS2 原装振动手柄 | 150/10 | DC 原装手柄 | 58/10 |
| PS2 激光组装枪 | 90/10 | PS1 HORI原装手柄 | 65/10 | DC 原装记录卡 | 68/10 |
| PS2 组装光头 | 250/10 | PSone原装振动手柄 | 95/10 | NGC-GBA连接器 | 385/10 |
| PS2 原装光头 | 480/10 | PSone原装液晶屏幕 | 680/20 | 我店为你从日本专门定购主机、软件及周边，交货及时。 | |
| PS2 万用VGA | 250/10 | PS2 原装彩色手柄 | 150/10 | | |

**软件**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| NGC 赛艇 | 140/10 | NGC VR射手3 | 380/10 | NGC 梦幻之星1、2 | 400/10 |
| NGC 沙滩排球 | 380/10 | NGC 炸弹人 | 380/10 | NGC 刀魂 | 410/10 |
| NGC NBA2002 | 180/10 | NGC 生化危机 1.2.3 | 330/10 | NGC 明星大乱斗 | 390/10 |
| NGC 萨尔达 | 280/10 | NGC 生化危机0(带记意卡) | 320/10 | 本店还供应一批特价PS2和DC原版软件，欢迎电询 | |
| NGC 阳光玛丽 | 380/10 | NGC PIK MIN | 350/10 | | |
| NGC 星际火狐 | 290/10 | NGC 实况足球6最终版 | 400/10 | | |

**GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，二盒以上免邮资。**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 海贼王2 | 48/5 | 钻地先生A | 48/5 | 航空管制官（中文） | 48/5 | 索尼克1、2 | 48/88/5 |
| 勇者斗恶龙 | 48/5 | 狙击手 | 48/5 | 风云麻将（中文） | 48/5 | 银河战士 | 48/5 |
| 世界传说 | 40/5 | 口袋红.蓝宝石(中文) | 48/5 | 魂斗罗 | 30/5 | 东尼滑板 | 48/5 |
| 牧场物语 | 40/5 | 洛克人ZERO（2、3） | 48/5 | 大金刚 | 48/5 | 中央大陆战记2 | 48/5 |
| F.F.T | 85/5 | 特鲁尼克大冒险 | 48/5 | 口袋妖怪红、蓝（中文）时钟 | 58/5 | 黄金太阳1、2 | 50/85/5 |
| 火焰之纹章烈火之剑 | 85/5 | 光明之魂2 | 48/5 | | | 魔法假期 | 40/5 |
| 炸弹人（3） | 48/5 | 游戏王8 | 85/5 | 决战三国（中文） | 58/5 | 真女神转生 | 48/5 |
| 拳皇（2） | 48/5 | 玛莉奥1、2、3 | 35/5 | 指环王（3）王者无敌 | 58/5 | 纯情房东俏房客 | 40/5 |
| 机器人大战A（中文） | 40/5 | 龙战士1、2 | 30/5 | 换装迷宫2 | 48/5 | 沙龙曼蛇 | 30/5 |
| 指环王双塔 | 85/5 | 桃太郎4 | 48/5 | 恶魔城3（中文） | 48/5 | V拉力3 | 30/5 |
| 古墓丽影 | 48/5 | 火枪手 | 48/5 | 召换使之夜 | 40/5 | 炼金术士 | 40/5 |
| 鬼眼狂刀 | 48/5 | GT3 | 48/5 | 街霸方块 | 48/5 | 本店高价回收和贴换各种游戏主机及软件，欢迎新老客户光临 | |
| 实况足球2 | 48/5 | 星之卡比 | 48/5 | 分裂细胞 | 48/5 | | |

**本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临**

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间10：00——20：30(年中无休)
公交：18、21、100、147路、轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005
营业时间：10：00——18：30(年中无休)
公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

# 北京炽天使科幻模型专营店

店址：北京市朝阳区松榆里20号(垂杨柳中学高中部西墙外)
邮编：100021 联系人：董天麟
开户银行：工商行北京市朝阳区华威路储蓄所
账号：0200226501003858669
Tel/Fax：010-67344924
Mobile：13611196404

模型类：
高达、MACROSS、五星物语、电脑战机、樱大战、圣战士、EVA、战斗妖精雪风

其它：
各种扭蛋、MIA、模型辅料、书籍、日刊等……





本店宗旨：努力为大家提供最齐全的商品和最优惠的价格。




乘车路线：41路支线、34路松榆里南路西口站、810路松榆南里站、713路松榆里南口站、607路武圣西里站。（同一站址，不同站名）

## 天籁神曲、动画精华

# 动感新势力金版MTV

| 歌名 | 出自(动画片) |
|---|---|
| 01.DEAREST | 机动战舰抚子剧场版主题歌 |
| 02.STRENGTH | X OVA片尾主题歌 |
| 03.moment | 机动战士SEED |
| 04.On your mark | 宫崎骏短篇 |
| 05.DYNAMITE EXPLOSION | MACROSS7主题歌 |
| 06.Try to wish | 幸运女神剧场版主题歌 |
| 07.Forever Love | X剧场版主题歌 |
| 08.在那一天 | 电影少女主题歌 |
| 09.地球仪 | 圣斗士星矢主题歌 |
| 10.Snow Angel | 星空的邂逅主题歌 |
| 11.Last in my winds | 白色猎人主题歌 |
| 12.Let me be with you | 型电脑天使心主题歌 |
| 13.Key of the Twilight | TV动画骇客时空插曲 |
| 14.Last Impression | 机动战记高达 W剧场版主题歌 |
| 15.奇迹之海 | 罗德斯岛战记片头主题歌 |
| 16.晓之车 | TV动画高达SEED插曲 |
| 17.Shooting Star | 星空的邂逅片头主题歌 |
| 18.Ice Blue Eyes | TV动画浪客剑心插曲 |

**中日文歌词对照VCD+CD**

定价：9.80元 8月28日出版

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

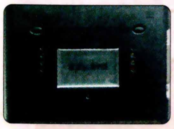
# 新慧福GBA烧录系统

NEWISE

商家的最好选择

一问一答，轻松上手！

## 针对不同商家推出的不同选择方案



1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？
回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？
回答：优势1、智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2、烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3、无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

店家：这个产品和上面的有什么不同？
回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。



2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？
回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的5张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏.

店家：那么他的优势又在那里呢？？投资又是多少呢？
回答：简单的概括起来就是： 烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。




3号拳头产品
新惠福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧幅最新USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的独家编码限量销售，适合商家批量销售的灵锐和卡，（总公司不对普通用户销售套装，控制烧录器流向），不仅为各位商件打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...招商咨询热线0755-26723533 游先生

**不满意就退货 保你零风险经营！**




深圳新惠福电子厂
0755-26723533 游先生
newwise@vip.sina.com
www.newwise-gz.com www.newwise.com
电子商务合作：www.gbgba.com

国内销售联盟
沈阳 杨生 024-24156091
新疆 阮生 0991-5861193
浙江 郑生 0579-2389434
广西 黄生 0772-2837080
内蒙古 周生 0470-8242190
河北 付生 0312-3022384
天津 林生 022-27225035
湖北 张生 027-82777116
青海 吴生 0971-6116665
更多：www.newwise-gz.com

# A.D. 1958 电视游戏的诞生 ～大学校园诞生的传说～

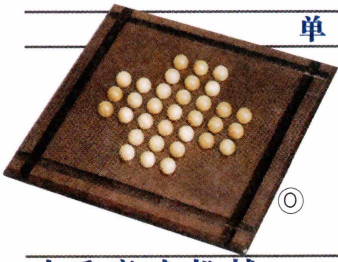
## 电脑和游戏的相会

终于轮到电视游戏（本特辑中谈及的电视游戏包括PC游戏、街机游戏、家用游戏、掌机游戏等）登场了。经过漫长时间的进化，并且推广到全世界的游戏终于在1958年和电脑邂逅了。之后的几十年内，正如大家所看到的一样，电视游戏取得了爆发性的发展，越来越多的人们开始痴迷于电视游戏。

话说回来，你知道世界上第一个电视游戏是什么吗？虽然大家对电视游戏已经了解得很详细了，但是不清楚电视游戏发展路线的人却意外的多。是《拆砖块》还是《炸弹人》呢？好了，不要乱猜了，现在就让我们带着大家走进电视游戏传说的发源地吧。

电视游戏的时代

### 单人游戏的时代



比起一人闷头玩游戏，还是两人一起玩游戏的气氛更为热烈些。像左面的这款棋盘游戏，一个人独自玩虽然也很有意思，但是对手远比人脑要来得简单的多，而且玩家还要自己摆好棋子和卡片，实在是非常麻烦。

### 对手变成机械……



在这之后，以机械作为对手的单人游戏开始登场了。比如乒乓球还有帕青哥都属于此类。如果只是普通单人游戏的话并没有什么复杂可言，但对手若换成机械后就应另当别论了，游戏发展到这个程度，离电视游戏的诞生就只差一步了。

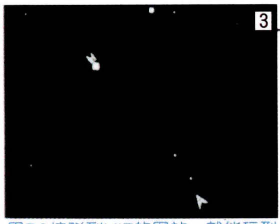
### 电视游戏的诞生!!（1958年）

电视游戏于1958年在美国·长岛的研究所诞生了。游戏名称为《双人网球》。发明者是一位叫威廉·希金波桑的物理学家，他利用计算导弹轨迹的电脑制作了这款游戏。由于《双人网球》中的网球轨迹和导弹轨迹一模一样，相信公开的话会有很多人排队购买吧（本·拉登说不定也会来），但是这个游戏并没有被商业化出售，而是珍藏在了研究室里。

现代电视游戏的直接鼻祖应该是《SPACE WAR》。这是美国马撒诸塞工科大学（MIT）的研究生们制作的一款游戏。他们的目的只是利用电子计算机搞个恶作剧而已，没想到自己成为了电视游戏的祖先，顺便提一下，他们的行为也是黑客的最初形态，《SPACE WAR》在校园内马上风靡起来，学生们纷纷给予建议，“这个地方改一下”，“这样的话才有意思”。于是，电视游戏诞生了！

街机游戏的时代

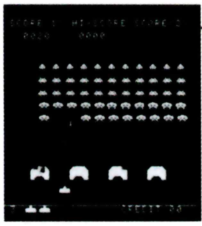
### 「SPACE WAR」的完成



用PC接驳到MIT的网站，就能玩到《SPACE WAR》了。需要注意的是只有英语说明。

《SPACE WAR》的内容是玩家用火箭的导弹互相攻击，用现在的分类法划分就是射击游戏。1962年在研究生史蒂芬·拉赛尔的努力下完成。雅达利公司创始人诺朗·布什奈尔以《SPACE WAR》为原型制作了一款叫做《COMPUTER SPACE》的游戏，它就被放在了硅谷的一处。这就是世界第一个街机游戏。

### 「宇宙大作战」出现！



左图来自于PS上的复刻版画面，该游戏当年售价1500日元。

20世纪70年代开始后，日本国内也出现了最早的街机游戏。当然，初期几乎全是从PC上移植下来的小游戏，而1978年《宇宙大作战》的出现，首次刮起了街机旋风。当年的饮茶店里可是绝对要摆上一台《宇宙大作战》来吸引顾客们光顾。

家用机游戏的时代

### 在家也能玩游戏!!




在街机之后迎来了在家玩游戏的新时代。最早的家用游戏比我们预想中的要古老，首先就是1972年在美国发售的游戏《奥德赛》。1977年第一代家用游戏主机——“雅达利VEDIO COMPUTER SYSTEM”（如右图）开始在美国发卖。

### FC热潮的到来



1983年，以制造花札而在日本家喻户晓的玩具厂商任天堂发售了“FC”。1985年发售的《马里奥》则带起一股前所未有的FC热潮，这股流行之风一直持续到后来出现的SFC时代。即是说现在电子游戏的基础是在FC时代开始的也不为过。

### 向着PS、PS2迈进……



游戏市场一直处于任天堂独占局面，直到1994年12月索尼携PS登场这个局面才被打破，世嘉的参与更是形成了三国鼎立的态势，PS凭借一个接一个的大作终于占据了游戏市场的头把交椅。2000年SONY终于发布了现今成为主流机种的PS2。

### COLUMN 作为玩具的游戏机系谱

虽说只是匆匆的回顾了一下电视游戏的历史，但是我们也绝对不能忘记掌机游戏的系谱。1980年发售的“GAME&WATCH”（任天堂）是掌机和掌机游戏的先驱者。1989年发售的GB则延续大卖了10年之久。在屋外或去好友家里一起连线游戏是其流行起来的最大原因吧。

将掌机游戏发扬光大的是已故人士横井军平先生。横井先生认为游戏机是一种玩具，永远不能离手，而且在今后的市场上必须以这种形态存在下去。结果，掌机游戏和以画面为中心的游戏分道扬镳，开创了一片属于自己的天地。



1985年任天堂发售的一种机器人。和FC接驳起来就能做相应动作。





上面是“GAME&WATCH”（任天堂）。左面是1989年发售的初期型GB。

A.D. 2003～

# 游戏的未来 ～网络游戏化和“非封闭性”的游戏～

## 决定游戏未来发展趋势的两种方向性

游戏的未来究竟会怎样呢——。由于纯粹的预测所有游戏的发展趋势实在是一件非常困难的事，而且在处于较混乱游戏市场的今天也是非常不可实现的。所以我们现在仅限定于在电视游戏上来看。从最近的电视游戏发展倾向上看，我们能看到隐约露出的两个方向。这就是“网络化”游戏和“非封闭性游戏”。别看它们之间的外表相似，但本质确是大有不同。想要详细的说明就请看左右的记事本吧。

## “非封闭性”的游戏

“非封闭性”的游戏是指不用和网络接驳，但是在单独一个游戏软件中却不能全部完成的游戏。具体来讲，就像《口袋妖怪》系列和《随身玩伴》系列那样的类型，不用通过网络，人和人之间直接对话，交换对方手中的数据。从而实现游戏的完整性，交换的必要工具，比如通信连接线和记忆卡是实现该过程所必需的。能和他人直接见面、交谈。并面对面地共享游戏乐趣是该性质游戏的一大特征。

### 「口袋妖怪」

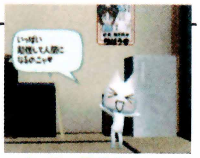


1994年发售，任天堂作品，GB游戏。还有“皮卡丘版本”，当时售价3900日元。

一边收集丰富多样的口袋妖怪们一边展开冒险之旅的RPG。该游戏有红、绿、蓝、水晶等多个版本，要想收集全所有的怪物，就必须和其他玩家交换手中的数据。

### 「随身玩伴」

能和游戏中的角色们对话，教他们学习各种语言的“人工智能”型游戏。使用PS特别对应的Pocket Station能和其他玩家交换学会的语言或者交换名片。



99年7月22日发售，SCEJ作品，PS上的游戏，售价3800日元，还有THE BEST版本。

### 玩具化的游戏



AIBO 5

1999年索尼发售的高端机器人玩具。现在已发展成多种型号。

能够学习接触到的各种东西而迅速成长起来的宠物型机器人。AIBO有着明显的养成游戏的要素。不过相信没有人会把它叫做电视游戏吧。这样的玩具化设定没准就是电视游戏发展到未来的姿态呢。

## 网络游戏

网络游戏。相信不用我们多说大家也都明白它的定义吧，即接驳到因特网实现多人共乐的游戏类型。网络游戏在较易实现网络连接的PC上早已辉煌多时了，最近由于家用游戏机也附带了网络通信功能，所以网络游戏现在已经在家用游戏机上逐渐流行起来。能和陌生人一起在相同的虚拟世界游戏是其最显著特征，最大的乐趣是可以实现人与人之间的交流，而规模庞大和无限的可能性则是其最大卖点。

### 「最终幻想XI」



2002年在PS2上发售，史克威尔出品，售价7800日元，游戏需有PS2的BB Unit。

日本极富盛名的RPG系列首次网络化的游戏，在家用机上也算是名垂青史的游戏作品。其高度的游戏性孕育了一大批中毒者。估计将来还会普及、发展下去。

### 「CAPCOM VS.SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」

PS2、DC上的玩家可以通过网络在不同主机上共同对战是本作的特征，它是超越了主机障碍、企业障碍的划时代格斗游戏。



2001年发售。CAPCOM出品。PS2/DC版都售价6800日元。

## “非封闭性”的卡片游戏

除了绝对单独的电视游戏以外，“非封闭性”游戏现在正逐渐增多。比如一些贸易卡片游戏中，玩家不光要买来卡片和对方战斗，还要制作出属于自己的组合型卡片。另外，游戏资料片的不断推出也意味着各种新玩法的诞生，游戏的平衡性也会发生相应变化。可以从这里看出，该类游戏不可能会在一个作品上终结，这也算是“非封闭性”游戏的一种乐趣吧。



**口袋妖怪卡片e**

《口袋妖怪卡片e》也属于“非封闭性”游戏的范畴。

## 标准单机游戏在一段时间内将会持续发展



故事化也算是电视游戏的一个发展趋势吧（图为《Kanon》本作于2001年在PS2上发售。NEC INTERCHANEL出品）。

在不久的将来，即使网络游戏迎来全盛的时代，标准单机游戏也不会消失。因为他有着很多网络游戏没有的优势，比如解谜、制定战略打败敌人等等。这些都是游戏制作人智慧的结晶，而突破游戏制作人设下的种种难关也是游戏者最愉快的事情。游戏是游戏者和游戏制作人交流的工具。另外，像AVG游戏那样引人入胜的故事可能在网络游戏中也是不多见的。所以我们有理由相信，标准单机游戏在网络游戏大热的今天还是会顽强地生存下去。

## COLUMN 游戏、还有文明的未来

“网络化”和“‘非封闭性’游戏”共通的地方是“通过游戏做出共同的东西”。说得明白一点就是，虽然玩游戏也很有趣，但是通过游戏和各种人共有相同时间，交谈同样的话题也是相当有趣的。即使在标准单机游戏上也一样，游戏者都会把自己玩完游戏的感想发表在网络的论坛上，都喜欢玩这个游戏的玩家也会聚在一起举办赛事、活动之类的，细想一下，游戏本来就是这样的，即便使用最先进的技术。游戏乐趣的原点却还是从以上的形式看出。

正如这篇特辑最开始讲述的那样，游戏从咒语开始，和文明的发展始终处在若即若离的暧昧关系中。游戏在进化着，游戏也在逐渐改变着形态，到了现在没有消失，还是在延续着生命。可以说游戏在人的身上已经扎上了深深的根。电视游戏也是这样，原点至今根本没有改变。

直到现在，游戏在社会中还是处于较低的地位。游戏生存在工作和学习的夹缝之中，“拼命玩”？这个没有生产性的东西又有什么用？这话有它的正面性，但是假使游戏真的消失了的话，那世界将会变成什么样子？比如战争。在没有规则的战争中有多少人会被夺去生命！如果这只是在游戏中发生的事件那该有多好啊。还有，像足球比赛中，队员们都肩负着“为了国家的威信，拼死决战”的使命。假如这不是一场游戏，而变成了真正的战争怎么办？我们现在应该在规则中公平战斗，回忆起创造人和人之间一体感的游戏精神。20世纪曾是战争的世纪。21世纪是游戏的世纪。我们坚信着！

# 电击看板

## 【昨天、今天、明天】【文：战神】

**天语：大家好，欢迎大家看看最后一期的电击看板，听听大象君的话。**

在崔永元的身体和事业都还如日中天时，春节晚会上，他跟两个小品大家演过一同名小品。至今记得宋丹丹黑掉的门牙，赵本山的“拔社会主义羊毛”，和老崔“磨不开面子，迈不开步子”的表现。小品台上的崔永元虽然还是实话实说，虽然还要幽默，但路数不同让他无力可使，只要上台就够了。小品好坏，关键是看另两位，这就是演员和名嘴的区别。

自打上期咱们推出了中文版“素敌だね”后，不敢说是一石激起千层浪，但也像捅了个马蜂窝，来信询问者可谓滔滔不绝。这其中首先感谢雪村（注：“艺名”。她可是货真价实的中国身），还有词作者的劳苦功高。但昨天的成绩不是今天的终止，明天还有更高的成就在等待，我们和许多读者一样，都希望雪村能够加把劲，为大家献上更为动听的歌曲。

此外，本期电击还有要说的一点，就是“国产玩家团”又重新回来了。虽然内容还是“疯狂出租车”，但绝对不是为了和XX赌气，对着干，只是因为玩的确实好，而且缺乏其他高手赐教的缘故。“国产玩家团”本身的定位就是面向全国的，绝对不是固囿于杂志社一个小圈子里的。现公布专有信箱：

3jd@sohu.com

对有意跟我们联系的朋友可先把自己所玩游戏和成绩通过邮件发给我们，对于其中的尖端高手，我们会与您取得联系，参加我们的高手舞台的。

我还想告诉全国的玩家朋友，电击收藏中两个“国产”栏目都是向国人自己开放的，无论是你们的高打过关，还是想一展歌喉，都可以跟我们联系。“电击收藏”中没有绝对的明星，只有不断努力，挚爱游戏的你们。

## 电击加油站




■本期的欢乐大转盘笑料十足，着实让玩家过足了瘾。在游戏之余来一份轻松和幽默，太棒了！嘿嘿，原来《KOF》还可以这么玩啊！

总感觉《点心》中的《攻略冒险岛》和《游戏研究所》的区别不大，与其这样还不如合二为一，再做一个新栏目不是更好吗？

本期CG观光园收录了枪之坟墓，不会吧！我晕！放着E3大好时机不用，偏偏选中了有些被人淡忘的差不多的它。还有就是总感觉这个栏目中的CG的变化有时不是很大，和其它栏目中收录的CG有重复的情况，所以希望在今后的选材上改进。

还有就是强烈要求语音版电新早日到来！

**唐山 伊洋**

彩火按：因为《电击收藏》是语音版，所以《电新》想保持那个原味。这也与它的的欣赏为主的风格有关。比如《动感新努力》坚持字幕，就是为了让读者能感受到日本声优的风采。如果中文配音，那真是大杀风景。譬如嚼饭与人，不但无味，简直令人作呕。

■A盘好看！B盘好听！

这次《寂静岭珍藏音乐CD》很棒，特别是照着说明书中欧设计师的文章来欣赏，既更好地品味了音乐的内容又增长了音乐知识。欧设计师的评论写得非常精彩，恰到好处的形容、比喻使没玩过此作的人也能很好地感受到游戏想要表达出来的东西。

希望《电新》今后多多制作如此经典的主题CD，再配上欧设计师的评论文章《电新》前景一片大好。

**昆明 胡泊**

彩火按：音乐评论受到很多读者的欢迎，认为有助于音乐审美水准的提高。我们也希望读者不仅能欣赏自己喜欢的游戏音乐，同时能不断提高自己的音乐修养，这就是“寓教于乐”吧！（不知道“乐”该怎么读？）

■1、不知“蓝宝石版MTV”什么时候出版，但一定要发扬“红宝石版”的优良传统：双碟装，VCD+CD。更重要的是要在CD上记录下“FF8”的那首“凝视我”。因为记得那次买“FFI-X”珍藏CD时，我和我校大部分同学都以为有这首歌的出现，所以校门旁的报刊亭内，那一期的“电玩新势力”被一日之内一销而空。拿回来听的时候那竟然是首钢琴曲，气死我了！所以小编们在出版新版的MTV时不要忘记，一定要完整地记录在CD上，我代表我班同学对小编们说声：VERY THANKS！

2、因为本人是一位海报收藏家，所以希望小编们能够在以后的“点心”上每期都送上一张大幅海报来满足我精神上的空缺。

感谢“点心”在这些日子里满足我生活上所有的要求。

**广西贵港 王瑞琨**

彩火按：因为FFI-X的CD是现场实录，王菲没有出席，所以是一位日本著名钢琴家和乐队的合奏，也很好听啊！王菲单曲好像不难找。

■我希望《电新》能专门出一期包括《电新》、《电软》、《动新》出过的所有音乐CD和VCD的封套和歌词本的书，大小像《电软》一样，读者买后可以自行制做成封套和歌词本。如果没有歌词的CD可以只印封套放在CD盒里就可以更显他的收藏性（至于价钱无所谓）。在这里希望“点心”做得越来越好，越来越香。

**天津 孙桅**

彩火按：此议甚好，制作上还有些技术问题，尤其是需求量有没有那么大！不过只要是读者喜欢的，特工黄一定会考虑的。白送也说不定啊！

■买了这么多期《点心》，这一期的CD《SILEN HILL》无疑最合我口味了。现在，我每天晚上必要聆听着入睡。这张CD一口气收录了30首极酷的乐曲，实在让我感到受宠若惊。原以为贵刊尝到了“三黑金”带来的甜头，从此音乐就要搞“系列化”的生产路线，动不动就出张单曲CD，再标注上“未完待续”，小编们便可“坐等收钱”，以至于拿到这张一气全收的《SILEN HILL》，竟为自己的“小人之心度君子之腹”流下两行浊热的泪。谨以《THEME OF LAURA》献给诸位为电玩迷而努力奋斗的小编们！

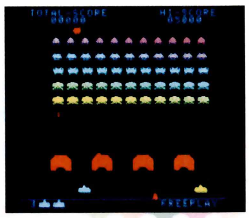


**上海 李衮旭**

彩火按：《寂静岭3》CD争议较大，有些读者很不喜欢。我们登了喜欢的来信，并不意味着我们没有看到不喜欢的来信，你们的声音我们听到了。

■1、多介绍一些GC、XBOX大作精品。如（FABLE）《寓言》高自由度大作XBOX、RPG。

2、在“欢乐大转盘”中作一些利用游戏BUG的搞笑画面。



选出“十大高难度游戏”、“十大变态游戏”、“十大最难达成结局”、“十大高自由度游戏”、“十大垃圾游戏”。

3、选材要广之又广，总在几部耳朵起茧的“大作”上转太无聊。

别忘了名机种还有许多名气虽逊，但极具创意、品质优良的佳品！（包括老机种的游戏）

**内蒙古包头 秦广强**



↑此人是“太空侵略者”的生父。

# 东游记之日文地狱

**全新日语情报攻略**

## VOL.18 白痴讲师的课前预习

应广大玩家的要求，从本期开始东游记的内容主要以游戏中实际对话内容为讲解对象，至于讲解的方法，采用了我们上中学学习文言文时最常用的方法——对译。下面正文中黑色字体部分是日文原文，红色字部分则是讲师自己的中文翻译。本期由我K1来主讲，本来是想讲樱大战的，但是被MASCAR以“与以前内容重复”为理由而拒绝。只好拿俺的另一个在行游戏超级忍开刀了，下面的对话取自最终决战双方的对白，如有翻译疏漏请高手指正。

**继风林后，MASCAR的电脑也中了大招，最终的结果只能是重新安装操作系统。最近好友的笔记本电脑连续两次被黑，换掉一个硬盘一个主板，花去一千八百大洋。但是不管怎样，东游记日语教学可不能耽搁，大家想看什么内容就来信说说吧，回头我让两个白痴讲师备课。**

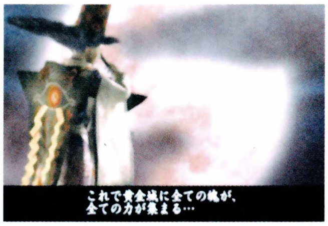


## 初级玩家必看 初级日语攻略 白痴的菜鸟日语课堂

产土蛭户：天の北斗七星を、地に写した里北斗の星臣咒法も完成した，これで黄金城に全ての魄が、全ての力が集まる。后はあの男を待つのみ……

**将天之北斗七星印于地上的里北斗之星辰咒法也完成了，这样一来黄金城就可以汇集一切的魂魄、一切的力量。之后只要等待那个男人……**







产土蛭户：来たか…全ては贵样のおかげよ。见よ！あの炎は贵样が通ってきた道…东京という腐った都市に、胧の忍と式神を放つ，互いに争い、魄を食らい、そして最后に贵样が生き残る…全ては贵样の手を胧の血で秽すために仕组んだこと。

**你来了……这都是你的杰作。看吧！那火焰就是你所通过前来的道路…在这个称为东京的腐败都市里投入胧一族忍众以及式神，相互残杀、啮噬魂魄，直到最后只剩你一人生存下来…这所有的一切就是为了让你的双手沾满胧一族鲜血而生的计划。**

秀真：俺にわざと魄を集めさせたのか…

**特意令我去汇集魂魄吗……**

产土蛭户：左样…この世は秽れに满ちている，この半世纪、科学は进步した，しかし人の心は进步したのか？贫富の差は广がり、纷争は绝えず，剥き出しの欲望が世界を覆い尽くしている。贵样が狩り集めた无数の魄は、その恶食の中で一つになり，依への复仇心が、理想的な纯度の魄を生む…それを食えば…依自身が真の支配者となれる！

**没错……在这个世界上充满了污秽，这半个世纪里科学进步了，但是人类的心有进步吗？贫富差距扩大、纷争不绝，全世界都被覆盖在赤裸裸的欲望之下。你所斩杀汇集的那些无数魂魄在那把恶食当中集为一体，为我的复仇心所产生出理想纯度的魂魄……如果得到它……我就会成为真正的支配者！**





秀真：言い残すことはそれだけか？兄を杀めたこの命…欲しければ、贵样にくれてやる！だが…一族の血に染まったこの刀で、ともに灭びよ、ヒルコ！

**这就是你的遗言吗？曾经弑杀兄长的这条命……你想要的话就交给你！只不过……一起随着这把染满我族鲜血的刀灭亡吧，蛭户！**

产土蛭户：この时代では依もお前も取り残された存在…お前はいったいなんのために…

**在这个时代我与你都是被世间所遗忘而存在……你究竟是为了什么……**

秀真：兄上……

**哥哥……**

### 副词どうも用法说明

在一些游戏或动漫里经常会听到某些角色常有意无意地使用“どうも”、“どうも、どうも”这个词语。比如说在公共汽车里不小心踩了别人的脚，就可以用“どうも、どうも”（对不起、对不起）来表示歉意，而被踩的人也会回敬一句“いやどうも”表示没关系、不要紧。在路上遇到朋友打招呼也说“やあ，どうも”（啊，你好）、“おう，どうも”（噢，你好），分手时还是说“じゃ、どうも”（那么，再见）。甚至在关西地方也能听到“どうもでした”这样的说法，这句虽然听起来感到滑稽可笑，但却不太好翻译，据明人说这句有再见的意思……。

### 关于日本的“匙”

日语汉字“匙”字有两种读法，一种是かい，一种是さじ。かい的读法是由“贝（かい）”转来的，因为古代曾有过以贝代匙的缘故。さじ是由“茶匙（さじ）”转来的，さじ是“茶”与“匙”的音读。

匙（さじ）因大小、用途不同而分为“饭匙（いいさじ）”、“大匙（おおさじ）”、“小匙（こさじ）”、“药匙（くすりさじ）”、“茶匙（ちゃさじ）”等等。喝汤用的形似莲花瓣的小磁羹匙或铝羹匙叫“散莲华（ちりれんげ）”或着“れんげ”。明治以后由欧洲传入的西式汤匙叫做“スプーン”。

此外，用于盛饭的匙又叫“勺文字（しゃもじ）”（勺字左边应该还有一木字旁，可惜字库里没有这个字，残念……），用于盛汤的匙叫“勺子（しゃくし）”。以前日本人用“勺子”比喻家庭主妇的地位，只有掌勺的主妇才有权给一家人分配饭菜，因此“勺子”是主妇权利的象征。“勺子渡（しゃくしわたし）”就是婆婆让媳妇管理家务之意。“勺子定规（しゃくしじょうぎ）”意为将弯把匙当直的规尺使用行不通，喻为死板的规矩，毫无通融余地的规章。“勺子定规の人”则是比喻死脑筋的人或墨守成规的人。

### 游戏菜鸟的日语词典

- **全（すべ）て：全部、一切**
- **集（あつ）まる：汇合、集中**
- **腐（くさ）る：腐败、腐烂、消沉**
- **互（たが）い：相互、双方**
- **残（のこ）る：遗留、剩余**
- **仕组（しく）む：编造、计划、企图**
- **わざと：故意的**
- **左样（さよう）：那样、是、不错**
- **灭（ほろ）びる：灭亡**



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

XINGCHENDAHAIDEXINJIANJINGXUANJI
星尘大海的信件精选集

# GAME BAR 游戏点评



## PS2 半熟英雄对3D

**厂商：SQUARE-ENIX　类型：ETC　媒体：DVD-ROM**




想起来，前一阵子的大作还真是很多的，《飞空之舞4》、《FFX-2》、《第2次SRW α》诸如此类等等等等……险些打到吐血。但是现在不一样了！一款集白痴与喷饭的超恶搞大作已经发售了！那就是《半熟英雄对3D》……对3D……对3D……对3D（回音）……

游戏的流程还是如前几作一般以战略形式进行，其间穿插着剧情展开。为了配合这款四处搞混的游戏，开发商特意为其设定了一个“英雄救美继而复国”的俗套剧情，只是本作的故事发展改在了3D世界，这就是本作被命名为《半熟英雄对3D》的原因。在角色的描绘方面进步很大，前作的角色仅仅是一片，而本作中的所有2D角色都提高为了前后两片，都是横着走过去然后直接转成后片。

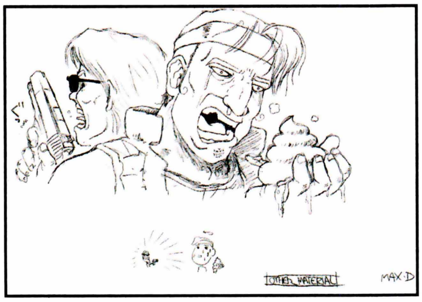
蛋魔的种类大大增加，不过其中有1/3是毫无攻击力的自杀蛋魔，又有1/3是纯粹恶搞的，余下的1/3中大概只有一半是不犯混的……武将的阵型导入了属性相克，就是平时的猜拳。新增加的“卡牌开发”相当值得研究，完全是通过俄罗斯方块来进行，不过的确很有难度。

——北京　星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：8.5 |
| 画面：10 | 创意：10 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：恶搞无制限 | |

## PS2 合金弹头3

**厂商：PLAYMORE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**




经典的清版射击游戏移植到了PS2平台，不过这用时间可还真是长啊，不过这下倒是又给了K1一个拉风的机会……（回想几年前陪K1一起去打街机《合金》的恐怖情形）应该考虑一下把他拖出去埋掉……（一个币从两点打到快六点啊！）游戏移植的水平相当令人满意，主线部分与街机几乎完全相同，那个“几乎”就差在了读盘上，街机版是没有读盘的（我也知道这是废话……）。

游戏中新增加的两个小游戏十分出色，是个控制敌军的士兵从外星人手中救出秃头将军，有三种士兵可以选择：分别是手雷兵、盾牌兵和火箭炮兵，每个兵种都有其自己的特性，难度方面嘛……反正听到K1亲口说出“难度十分高”之后吓坏了一群人。

另外一个小游戏是比吃的并且可以双人对抗，每关的吃法也都有所不同，但目标都是200公斤，同乐性大幅度UP！

除去以上这些就没有什么变化了，总的来说还是很不错的，喜欢的玩家可以拿来练一下，然后跑去街机厅拉风~

——北京　星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：7 | 操作性：9 |
| 画面：7 | 创意：8 |
| 音乐：6 | 移植度：10 |
| 情节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：3小时左右 | |

## PS2 第二次超级机器人大战α

**厂商：BANPRESTO　类型：SLG　媒体：DVD-ROM**




虽然发售前没有经过太多的炒作，但只要是机战迷，有条件的话绝对会毫不犹豫地掏腰包，这似乎成了种习惯了。

号称“新世代《机战》”的本作果然没有让人失望。画面上较《IMPACT》的不思进取，让人觉得这才是PS2的画面，机体动作丰富了许多，战斗动画大半经过重新制作，解析度低的问题也得到妥善解决（虽然没有想象中完美）。超魄力的画面加上声优们热血的噪音，让人不知不觉中就感到了温度凌驾于沸点之上的热血在剧烈翻腾，这才是《机战》的感觉。系统的进化是意料之中的，从《α》至今三年中推出的几部《机战》多少带有些测试新系统的性质。集各作之大成，造就了本作系统的趋于完美，新增的小队战斗系统很有创意，与各系统的搭配也很合理，乐趣自然不说，耐玩度也大大提高了。

游戏的故事紧接着《α》，剧情的冲击也是吸引玩家的因素之一。流程虽不长但要将四大主角的不同路线打穿也够过瘾了，可惜个人认为难度还是没什么提高，让人很难再体会到那种类似《第四次》、《F》的超高挑战性了。

——广西　曾纬

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：8.5 |
| 画面：9 | 创意：8.5 |
| 音乐：10 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9 |
| 游戏时间：50小时才以上 | |



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## GBA 分裂细胞

**厂商：UBISOFT　类型：ACT　媒体：卡带**



实在想不到UBI把GBA上的分裂细胞做得那么好，即使是使用传统的2D横版技术也非常出色地表现出了潜入的乐趣。与原先GBC上的《MG・幽灵塔》还真有的一拼。

由于使用的是实景CG，因此游戏的场景看起来极其精致，这也同游戏所要渲染的世界观相吻合，给人极大的投入感。毕竟是2D的ACT式进行游戏，因此许多隐蔽的场所都必须按制作者的要求进入动作，也从另一方面限制了游戏的自由度。说它有难度，无非就是玩家一时玩转不了制作者设计的方式，只要多做几次尝试就能找到突破的成就感。说来很赞赏UBI对开锁这类机关的设计，让人感觉到真实的间谍工作。可惜敌人的AI实在是太……即使看到自己的同伴倒在地上也会依旧无动于衷的执行自已那走来走去的程序。

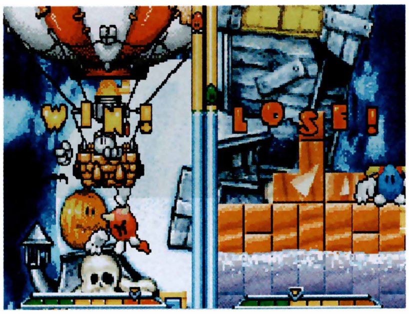
值得一提的是，游戏配合GBA的全部按键使得操纵极为自如，虽然有时候会出现些着急而按错键的情况，但总的来说习惯后会觉得自己就在扮演者TOM亲身潜入一般，代入感强！

——吉林　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：7.5 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：8.5 |
| 音乐：9.5 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：8.5 |
| 游戏时间：6小时以上 | |

## GBA EGGO MANIA

**厂商：KEMCO　类型：ETC　媒体：卡带**



本作是一款方块游戏，但它一不比较积分，二不像街霸方块那样要致对手于死地，而是要求玩家靠自己的努力一砖一瓦的搭建出一座坚不可摧的逃生之台，通过此台抢在对手之前跳上飞艇逃生。

可不要小瞧这个简单任务哦！空中的飞鸟、幽灵会时常抢夺你的砖块；陆地上的对手会经常向你投掷炸弹、雷电，（你也可以以其人之道还其人之身）就连海里的章鱼和虎鲨也会抽冷子咬你一两口。所以，在搭建逃生台的过程中，玩家一定要提高警惕，小心系统的种种阻挠。另外，如果你想只图高度不顾均衡性，那么系统很快就会用海啸来惩罚你这种投机取巧的行为。与其他方块游戏相比，本作最大的不同之处在于它允许玩家有选择地获得自己需要的砖块，而不是硬性发派。此举看似降低了难度，但实际上却要求玩家更积极地开动脑筋，同时也使玩家的创造性得到最大限度地发挥，增加了游戏的趣味性。

操纵着可爱的人物听着轻松的音乐堆积方块，这不失为一种放松自我的好方法哦！

——哈尔滨　Robin

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：8 |
| 画面：7 | 创意：7.5 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：—— | 总评价：7.5 |
| 游戏时间：4小时以上 | |

## GBA 疯狂出租车

**厂商：SEGA　类型：RAC　媒体：卡带**



世嘉在GBA上推出疯狂出租车？玩之前，我惊讶："这种和二维主机相差甚远的游戏会推出？不是骗人吧？"玩过之后我愤怒："这是疯狂出租车吗？简直就是骗钱嘛"！

平心而论，这款游戏的类型与创意都还是不错的，但错就错在它不该出个GBA版。刚进入菜单时，见到多种模式可供选择，四个人物可供挑选，都着实令我兴奋了一把。进入游戏后，看到画面的第一感受是不错，至少在GBA上，这种3D画面已经很不错了（忍了）。但是四个轱辘一跑起来……残念。那一帧一帧抖动的画面令人发晕，简直是毫无流畅性可言，毫无操作性可言，更别提什么"疯狂"了（这种移植本身就很疯狂）。本作的亮点也许就只有游戏名本身和乘客的报怨声了，可是谁又能保证这不是玩家在玩本作时不满的报怨呢？

也许世嘉真的不行了。现在很怀念以前四个同学围坐在MD前玩《幽游白书》的日子。那个SEGA还会回来吗？"全球第一软件商"？也许只是个梦想罢了。

——四川　袁天虎

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：6 |
| 画面：8 | 创意：9 |
| 音乐：8 | 移植度：5 |
| 情节：—— | 总评价：7 |
| 游戏时间：约1小时 | |

## GBA 恶魔城・晓月圆舞曲

**厂商：KONMAI　类型：ACT　媒体：卡带**



晓月不愧为本年度最值得期待的名作续篇，本作在月轮白夜的基础上强化而出，从画面的细腻程度上来看完全超越了前两作。

本作在敌人设定方面是花了些功夫的，绝不是单纯的照搬老本。当然，有些BOSS的设计还是没逃出月下的影子，有的明显就是照搬了，毕竟制作小组是同一个。好在气氛方面还是做了点调整，更入味了。当时公布新作情报的时候说是副武器被取消了，吓一跳。到头来是换成了三种魂系统，再加上特殊能力魔导器，主角等于拥有了几十种副武器。攻击方式的丰富程度只能用夸张二字来形容，另外主角使手枪还真有几分但丁的意思呢。晓月在难度方面一改白夜的平淡终于有所回归，某些地方对操作性的要求还是挺高的。但总体还是不及月轮那么强，尤其当时月轮的斗技场令阿俊记忆犹新。恶魔城什么时候加个难度调整就好了，调得众口。这动作游戏不难就缺味儿了，难得出个优秀游戏，总希望耐玩一点吧。

半夜，关灯，SP，百元级耳机，晓月，等于失眠。不信？您可以试试（笑）。

——南昌　严俊

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9 |
| 画面：10 | 创意：8 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：9 |
| 游戏时间：未定 | |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 少数派报告!!

下了几场急雨，北京终于有了些许夏天的味道。

但是很多任迷的心却是冷的，就像两年半前世嘉铁杆会觉得冬天的朔风加倍刺骨一样。

任天堂在这次家用主机大战中，几乎已经注定了失败的结局。

如果说N64在日本本土的失利是因为发售时间太晚，那么NGC的折戟沉沙，就无法逃避市场定位思想落后的嫌疑。小孩子的消费潜力和稳定程度，毕竟比不上“乌央乌央”跑跑跳跳的Light User消费群。“玩具”和“时尚”之间的距离，也似乎越来越远。就连英明神武的山内爷爷也已经下课休息安度晚年了。

有的人就在想：吃了苦头的任天堂，以后应该会变得低调一些了吧。

可想象和现实的差距往往是那么大。荒川实这个看起来没什么霸气的家伙，抛出的居然（或者是，是“果然”）也是山内式的、能令大多数人难堪的言论。强将手下无弱兵哪。挨骂的人没变，投枪指向的部位却改成了网络游戏——一个即使在中国也最容易搂钱的领域。

这有点像电影《大腕》里的一句台词：“找几个文化名人当靶子，谁火就灭谁”。这很符合现在网络上的风格，也正是区别高手和菜鸟的分水岭。不过任天堂这种强硬态度的基础可不是电影里的癔症，而是实力——这当然和国内某些知名论坛上因无知而狂妄的人也有本质上的区别。如果任天堂的作为能改变目前仍漏洞百出的网络游戏模式，也算功德无量了。

可事情当然没有这么简单。梦想固然是现实的延续，但现实是梦想的终结。任天堂想坚持的，仍然是那一套保守作风——虽然这保守比现今的




所谓“流行”要强。无论处于什么境况，任天堂都不会放弃自身的风格，同时也绝对不会停止对敌人的抨击。它的软件风格和世嘉大相径庭，但是骨子里追求的东西却是共通的。

然而一如既往地执著下去，固然能获得一部分人的支持，但到最后吃亏的仍是它自己，这一点弄不好也和世嘉一样。

中国有句古话叫“士为知己者死，女为悦己者容”。前者硬派豁达，正如招揽众多死忠的世嘉和任天堂；后者温柔婉约，恰似引人趋之若骛的索尼。两句话的意思相近，结果却绝不会相同。红颜失色尚有办法补救，死士挂掉却再也活转不来。任天堂家用主机的结局，相信它自己也十分清楚。它的无怨无悔是清醒的。

遗憾的是，很多人只是拿死士当笑话看。荆轲固然是阻碍中国统一大业的绊脚石，但其勇气令人折服。可当有人把他的行刺对象演绎成大喊“剑术的最高境界是和平”的昏蛋的时候，所有人都哭不出来了。更要命的是，“保守”如任天堂、却又同时昏庸如《英雄》版嬴政的跳蚤们，正一个比一个跳得高、而且是越跳越高——尽管姿势并不那么协调——用央视寒老师的话说就是“失去了重心”。

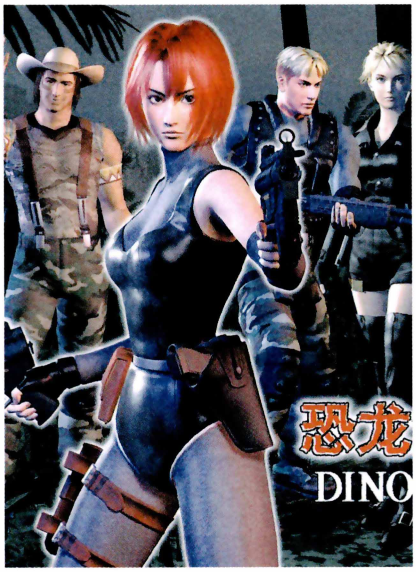
那位春节联欢晚会垫场节目中的唐装常客、著名的音乐老人就不提了，咱们来看些有创意、新鲜些的弹跳纪录。去年国内某地的某位“有识之士”曾经提出提案，建议允许都是硕士的夫妻多生一胎，目的是“提高中国人口素质”。在遭到真正的专业人士的迎头痛击之后，此事不了了之。谁知最近又出现了若干类似事件——某因男女学生比例空前失调而全国闻名的北京高校教授提出：因为互联网上假名泛滥，怕相关言论不能承担相关责任，故建议立法禁止网上使用假名；之后又有几百位平均学历在博士以上的志愿者上书，要求对一个杀害妻子并潜逃半年的死刑犯法外施恩，原因是“他为国家轻工业作出过巨大贡献”。

这三个事件的当事人也算是有头有脸的人物，所言所讲更是慷慨激昂。给人的印象反而像重庆谈判时与主席斗诗词的那几个老学究——“写出来的东西工是工了，但是骨子里透出来的却是棺材里的腐尸一般的味道”，而且是可怜的腐尸——它并不知道自己身上的，地狱一样的气息。还有这么句老话，叫“可怜之人必有可气之处”，相信也能一直流传下去。和任天堂相比，这些保守派才是名副其实。

任天堂在业界之中，从FC时代开始坚持的就是“硬件商支配软件商”的原则，虽然在超任末期被打破了，但它依然对竞争对手保持着高傲的态度，有那么点“不撞南墙不回头”的意思；在营销策略方面，它确实是够保守的。但是看看它的硬件设计和软件创意，偏偏又是活力十足。人们喜欢把它看成保守派的典型，但它实在只是保守派中的少数派，再怎么着也比那些只知道抱着续作和外传恶炒的无良厨师要强得多了。真是冤枉得很。

只可惜，由于众所周知的决定性原因，任天堂的家用主机已经不可能在我们这个特殊的市场里真正受到欢迎了，虽然那些更受欢迎、更牛叉、更有无形资产的老跳蚤们早已越跳越难看——哦，或者是称为“真正的保守派”。

文：白い亡灵




# 雷吉娜　游戏角色绝对通缉令

不知道在恐龙危机3已经推出的今天，还有多少人记得1、2代的女主角雷吉娜。

卡普空似乎很喜欢用女性角色作为动作解谜类游戏的主角。从生化1中吉尔的登场到最近出的那个什么扭臀女战士……这可能是受到了盗墓者中劳拉矫健身影的影响吧。当然，1里的吉尔和后来的克蕾儿在造型上都偏重于东方化，而与劳拉的满身肌肉大相径庭。生化系列也被评价为更看重解谜和闪避的冒险游戏，而不是简单的动作通关。

但是恐龙危机的出现改变了这个状况。虽然其操作方式和剧情推进仍然接近标准的生化，但是敌人特性的改变却使恐龙危机向着紧张火爆的方向发展，而且是愈演愈烈。1代的谜题还算有些水平，到了3代就已经演变成了纯粹的射击。这也成了卡普空进入次时代之后风格转变的里程碑。

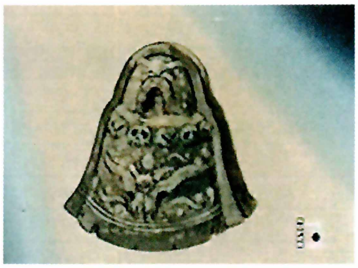
作为具有如此划时代意义游戏的主角，雷吉娜与生化的女孩子们（这里不包括女丧尸）也有着本质的区别——吉尔和克蕾儿们似乎总多了一分纯情（？！），以至于竟有关于追击者和吉尔的同人出现；雷吉娜几乎是完全的军人作风，外表也比她的前辈们更冷酷硬派得多。记得电软上曾经登出过扮雷吉娜的COS照片，众MM无一不摆出酷到可以杀死人的冷峻造型——这时候，像不像已经在其次了。

估计雷吉娜本人不会在游戏角色历史上留下多么重的痕迹，但是她所代表的、卡普空在游戏风格和人物造型上的重大转变却是有目共睹。想得夸张一些，最近新出的（也不是很新……）那位腰臀乱扭（也不是很扭……）、手发必姆（也不是很必……）的女角（抱歉，我既没记住这个游戏的大名，也没记住这个女角的芳名），或许正是雷吉娜浪潮的产物吧。

文：迅猛龙

# 超级机器人大战文化漫谈系列·叁·铜铎是什么?

铜铎这个话题也是由《第二次超级机器人大战α》引起的，第一次在机战里登场的《钢铁吉克》中，究竟司马迁次郎博士发现的是个什么玩意呢（下图即是），我接下来就要解释一下。



←左边的这个东东就是司马迁次郎博士发现的玩意了。

首先要说一下“铎”字念什么，音为duo，二声，同“夺”。网上有说它是“在典礼中使用过的青铜制大钟”的，这是不对的，因为它可没钟那么大。在《现代汉语词典》解释为“古代宣布政教法令时或有战事时敲的大铃”，这“大铃”的说法就很准确。铜铎一般悬挂在寺庙建筑如塔的檐头，一座塔上甚至挂了104个之多，只是铃罢了，根本不可能是“大钟”。铜铎在古代既是一种青铜乐器，同时又是一种礼器或祭器，除了充当乐器具之外，在许多场合，往往还被人们作为祭器加以使用。有时候，悬挂在其他器具上或单独存在的也叫铜铎，我国古代百越民族就经常以铜铎作为祭器。在福建南安县曾出土一批青铜器具，其中有类似小铃的乐器，就是铜铎，它不是实用物，而是春秋时期当地越人的原始宗教用来娱神、礼神的。

网上还有说“铜铎是日本最珍贵的文物，它的珍稀之处，在于它是日本特有的文物，而古代日本文化的渊源中国，却没有这种像编钟似的铜器”，这是大大的谬误，作为有着悠久历史和崇尚礼制的文明古国，中国古代怎么能没有铜铎呢？说起来，这还是日本后来学去的呢！在朝鲜半岛至九州各地出土的小铜铎，就与中国古代的很像，不过年代肯定要晚多了。此外，在佐贺县千代田町的诧田西分遗址中发现的弥生时代作为冥器的陶铎，就与我国浙江海盐出土的原始瓷铎有一定联系。日本古代曾有埋铜铎祭祀山川土地或祈年求福的习俗，这也是从古代越人埋铎等礼器的习俗学的呢！日本著名学者木宫泰彦先生曾经指出：“这些事实说明，中国文化产品的铜剑、铜铎，远在二千几百年前的古代，就经过弁韩、辰韩、对马等地，先传到博多湾沿岸，然后传到筑后、丰后方面。因此可以推断，这条线是当时的主要交通线，恰好同《书纪》中所说的海北道中一致。”日本人自己都这么说了，我们更不能不相信祖先的文明了！



↑上图就是日本出土的铜铎了，在很多细节部分明显的带有中国先辈的影子。

《晋书·列传第四十二·郭璞葛洪》中有一段文字：时元帝初镇邺，导令璞筮之，遇《咸》之《井》，璞曰：“东北郡县有‘武’名者，当出铎，以著受命之符。西南郡县有‘阳’名者，井当沸。”其后晋陵武进县人于田中得铜铎五枚，历阳县中井沸，经日乃止。及帝为晋王，又使璞筮，遇《豫》之《睽》，璞曰：“会稽当出钟，以告成功，上有勒铭，应在人家井泥中得之。繇辞所谓‘先王以作乐崇德，殷荐之上帝’者也。”及帝即位，太兴初，会稽剡县人果于井中得一钟，长七寸二分，口径四寸半，上有古文奇书十八字，云“会稽岳命”，余字时人莫识之。璞曰：“盖王者之作，必有灵符，塞天人之心，与神物合契，然后可以言受命矣。观五铎启号于晋陵，栈钟告成于会稽，瑞不失类，出皆以方，岂不伟哉！若夫铎发其响，钟征其象，器以数臻，事以实应，天人之际不可不察。”帝甚重之。

这段文字我就不详细解释了，有些古文基础的人应该能看懂的。郭璞据说得授《青囊中书》九卷，因此精通五行、天文、卜筮之术，可攘灾转祸。在晋元帝未登基前，他就卜得瑞兆：东北郡县中带有“武”字的县，会出土铜铎，结果武进县果然出土五枚铜铎。他说这铜铎乃“受命之符”，也就是帝王“受命于天”的象征。可见，至少晋代时铜铎就已经出现，而且是有着重要象征的器具。从后面，还能再次证明铎与钟不是一种东西。

现在哪里有铜铎呢？在蓟县盘山天成寺大殿西侧的建于辽天庆元年至十年（1111～1120）的天成寺舍利塔（又名古佛舍利塔）上，就有104个铜铎。始建于辽代清宁四年（公元1058年）的蓟县白塔（原名渔阳郡塔，又名观音寺塔）上也挂有铜铎。住在当地或是有机会旅游的朋友，不妨去看看。如果你留意的话，寺庙建筑屋角悬挂的“铜铃”多半就是“铜铎”，就像老百姓一般管驮石碑的赑屃叫“王八”一样，“铎”就被称为“铃”了。

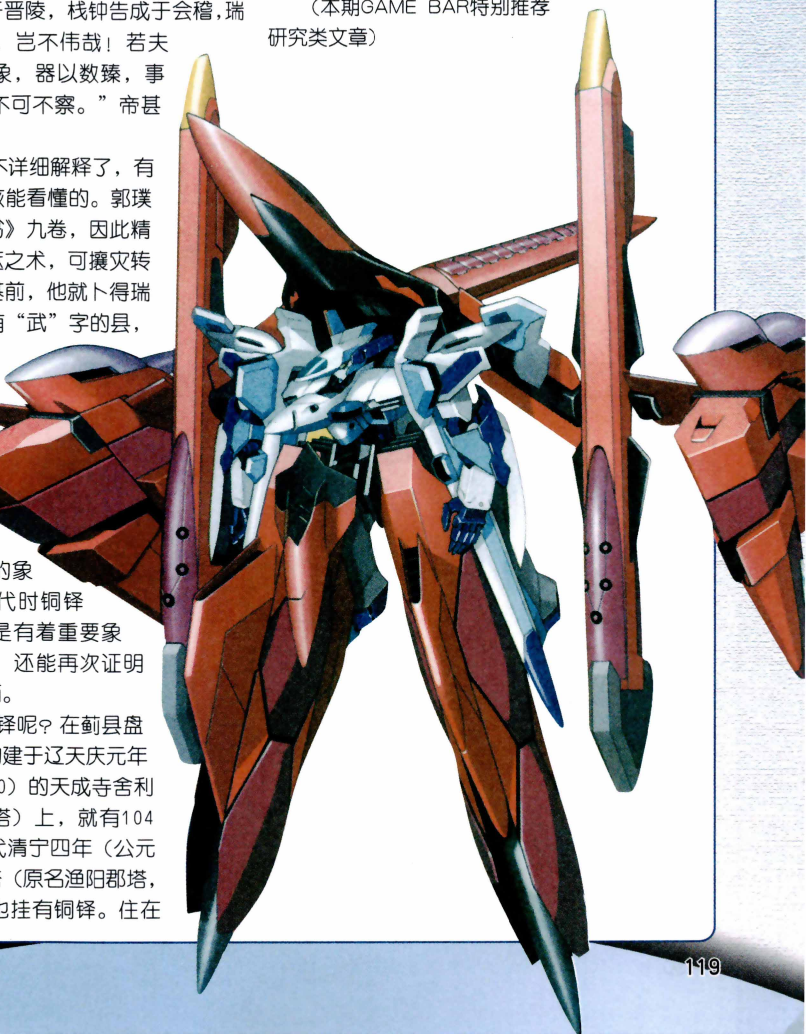
再来说说不挂在寺庙里的铎。《宋史·志第一百二·舆服一》是介绍皇帝的车辆的，其中有一种“明远车”，说“明远车，古四望车也，驾以牛。太祖乾德元年改，仍旧四马。赤质，制如屋，重檐勾阑，上有金龙，四角垂铜铎，上层四面垂帘，下层周以花版，三辕。驾士四十人，服绣对凤。”挂在车的四角的也是铜铎，不过这里还是能看出铎是很庄重的礼器，别忘了这是皇帝出行才乘的车。

别的就不多说了，总之我的意思是我们不能妄自菲薄。日本很多文化都是从中国学去的，虽然它们也有自己的发展，但是文化的根在中华，所以你更不能将本是中国的东西认为是舶来品。我们喜欢游戏，从里面更要学会一些知识，光是一腔热血是不够的。

文/机战世界　Amuro Zhou

梦幻战斗作品，魂之研究

（本期GAME BAR特别推荐研究类文章）



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

# 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME
Wonderswan
Playstation2
BOY ADVANCE

天语：看电影吧。虽然其他人都曾成群结队地去寻找好片的D9，甚至宇部也找到了红龙D9版的“王中王”（上影译制原声配音合成）。天语虽有此片正宗RIP，却苦于找不到字幕甚至连中国配音网都进不去。

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION 2 | | | | |
| 7月17日 | F1大赛 | キャリアチャレンジ | SPG | EA |
| 7月17日 | 实况力量棒球10 | 实况パワフルプロ野球10 | SPG | KONAMI |
| 7月17日 | 炸弹人2游戏史上最大公园 | ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク | ETC | HUDSON |
| 7月17日 | 新最佳职业棒球 | 新ベストプレープロ野球 | SLG | EnterBrain |
| 7月17日 | 洛克人X7 | ROCKMAN X7 | ACT | CAPCOM |
| 7月24日 | 夏日真爱故事 | True Love Story Summer Days,and yet | SLG | EnterBrain |
| 7月24日 | EVE限定版(含DVD) | EVE burst error PLUS 限定版DVD-BOX | AVG | GameVillage |
| 7月24日 | 廉价系列之恋爱恐怖冒险 | SIMPLE2000シリーズ Vol.34 THE恋爱アドベンチャー～漂流少女～ | AVG | D3 |
| 7月24日 | 廉价系列之杰特考思特 | SIMPLE2000シリーズ Vol.33 THE ジェットコースター | SLG | D3 |
| 7月24日 | SOCOM:U.S.NAVY SEALs | SOCOM:U.S.NAVY SEALs | ACT | SCE |
| 7月24日 | ★首都高BATTLE01 | 首都高BATTLE01 | RAC | GENKI |
| 7月31日 | 太空侵略者 | スペースインベーダーアニバーサリー | STG | TAITO |
| 7月31日 | 樱花雪月华 | SAKURA～雪月华～(通常版) | AVG | ZERO |
| 7月31日 | 罪恶工具XX | GUILTY GEAR XX #RELOAD ～THE MIDNIGHT CARNIVAL～ | FTG | SAMMY |
| 7月31日 | 恶代官2·妄想传 | 恶代官2·妄想传 | SLG | D3 |
| 7月31日 | 机动战士高达SEED | 机动战士GUNDAM SEED | STG | BANDAI |
| 7月31日 | 魔界转生 | 魔界转生 | ACT | D3 |
| 7月 | 极落雀PREMIUM | 极落雀PREMIUM | PUZ | DIGICUBE |
| 8月7日 | RAHXEPHON苍穹幻想曲 | ラーゼフォン 苍穹幻想曲 PLUSCULUS | ACT | BANDAI |
| 8月7日 | ★伊苏1·2限定版 | イースI·II エターナルストーリー(特e限定版) | RPG | DIGICUBE |
| 8月7日 | ★FLIPNIC | フリップニック | ACT | SCE |
| 8月7日 | CARDINAL ARC混沌的封礼 | カルディナル アーク ～混沌の封札～ | TAB | IDEA |
| 8月7日 | GREGORY HORROR SHOW灵魂搜集者 | グレゴリーホラーショー ソウルコレクター | AVG | CAPCOM |
| 8月7日 | ★廉价版维罗尼卡完全版 | BIOHAZARD CODE:Veronica完全版カプコレ | AVG | CAPCOM |
| 8月7日 | 真体育职业棒球 | REAL SPORTS プロ野球 | SPG | ENTERBRAIN |
| 8月7日 | SUMON NIGHT3 | サモンナイト3 | SLG | BANPRESTO |
| 8月7日 | 全明星摔跤3 | オールスター·プロレスリングIII | SPG | SquareEnix |
| 8月7日 | Q版职业棒球 | ガチンコプロ野球 | SPG | NOW Pro |
| 8月7日 | ★WE7 | ワールドサッカー ウイニングイレブン7 | SPG | KONAMI |
| 8月14日 | ★怪物农场4 | モンスターファーム4 | SLG | TECMO |
| 8月14日 | 廉价系列之真爱人生 | SIMPLE2000シリーズアルティメット Vol.10 ラブ★ソングス | SLG | D3 |
| 8月14日 | 廉价系列之终极9爆走曼哈顿 | SIMPLE2000シリーズ アルティメット 9 爆走マンハッタン | RAC | D3 |
| 8月21日 | 眼镜蛇5 | サイドワインダー V | SLG | ASMIK |
| 8月21日 | 眼镜蛇5(限定版) | サイドワインダー V(限定版) | SLG | ASMIK |
| 8月21日 | 白中探检部 | 白中探检部(しらちゅうたんけんぶ) | AVG | TAITO |
| 8月21日 | SUNRISE英雄谭 | サンライズ ワールド ウォー from サンライズ英雄谭 | RGP | SUNRISE |
| 8月21日 | 女神计划(专业版) | プロジェクト·ミネルヴァ·プロフェッショナル | AVG | D3 |
| 8月28日 | 四少女物语 | ワンダバスタイルDXみっくすパック | AVG | D3 |
| 8月28日 | ★凯歌之号炮 | 凯歌の号炮 | SLG | KOEI |
| 9月4日 | 新最佳职业棒球 | 新ベストプレープロ野球 | SPG | EnterBrain |
| 9月11日 | 激斗职业棒球 | 激 プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球 | SPG | SEGA |
| 9月25日 | 能量空军瞄准打击 | エナジーエアフォース エイムストライク! | SLG | TATIO |
| 10月2日 | ★天外魔境II MANJI MARU | 天外魔境II MANJI MARU | RPG | HUDSON |

## XBOX

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月17日 | 湖王 | レイクマスターズ | 钓鱼 | CAPCOM |
| 7月17日 | ★摩托GP ONLINE挑战版 | MotoGP URT2 Online Challenge | RAC | M$ |
| 8月 | ★城市疯狂3 | Midtown Madness3 | RAC | M$ |
| 9月25日 | 幽灵侦察 | GHOST RECONS | ACT | M$ |
| 今春 | 忍者龙剑传 | NINJA GAIDEN | FTG | TECMO |
| 今春 | 战斗妖精雪风 | 战斗妖精雪风 | SLG | AQUA |
| 今夏 | 打倒 | BRAKE DOWN | ACT | NAMCO |
| 今冬 | ★索尼克英雄 | SONIC HEROS | ACT | SEGA |
| 2003年 | 残酷的力量 | Brute Force | ACT | Digital Anvil |
| 2003年 | 真女神转生NINE(NET对应) | 真女神转生NINE(NET对应) | RPG | ATLUS |
| 2003年 | 战场の出前持 | 战场の出前持 | ETC | M$ |
| 2003年 | NEVERLAND传说 | NEVERLAND SAGA | RPG | IEDA |
| 2003年 | 罪恶天空：复仇高速路 | CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE | STG | M$ |
| 2003年 | 真梦生活ONLINE | トゥルーファンタジー ライブオンライン | MMO | M$ |
| 2004年 | 寓言 | Fable(暂名) | 未明 | M$ |
| 未定 | 城市赛车 | Project Gotham Racing2 | RAC | M$ |
| 未定 | 被攻击的王国2 | キングダムアンダーファイアII | 未明 | バンタグラム |
| 未定 | ★光环2 | HALO2(ヘイロ 2) | FPS | M$ |
| 未定 | DOOM3 | DOOM3 | FPS | M$ |

## NINTENDO GAMECUBE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月11日 | 满不在乎若无其事之王DX | ケロケロキングDX | 未明 | HUDSON |
| 7月18日 | ★口袋妖怪 | ポケモンチャンネル（ポケモン） | RPG | 任天堂 |
| 7月18日 | 机器猫・大家一起游泳吧・迷你园 | ドラえもん みんなで游ぼう！ミニドランド | ETC | EPOCH |
| 7月18日 | 鲁邦三世・消失在大海的秘宝 | ルパン三世－海に消えた秘宝－ | AVG | ASMIK |
| 7月24日 | ★目标：大富豪人生 | MONOPOLY～目指せ！大富豪人生！～ | PUZ | TOMY |
| 7月25日 | ★F-ZERO GC | F-ZERO GC | RAC | 任天堂 |
| 7月31日 | ★炸弹人LAND2 | ボンバーマンランド2 | ACT | HUDSON |
| 8月7日 | 生化之维罗尼卡 | BIOHAZARD-CODE：Veronica-完全版 | AVG | CAPCOM |
| 8月8日 | 龙珠 | ドラゴンドライブ ディマスターズショット | 未明 | BANDAI |
| 8月8日 | 驱龙少年 | ドラゴンドライブ ディマスターズショット | 未明 | BANDAI |
| 8月29日 | 辛弗尼亚传说 | テイルズ オブ シンフォニア | RPG | NAMCO |
| 8月29日 | ★牧场物语・美妙生活 | 牧场物语 ワンダフルライフ | SLG | MARVLOUS |
| 9月5日 | 玛莉高尔夫・家庭赛 | マリオゴルフ ファミリーツアー | SPG | 任天堂 |
| 9月5日 | ZOIDS VS.2 | ZOIDS VS.2 | 未明 | トミー |
| 9月11日 | 激斗职业野球 | 激斗プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球 | SPG | SEGA |
| 9月25日 | 天外魔境II MANJI MARU | 天外魔境II MANJI MARU | RPG | HUDSON |
| 未定 | ★最终幻想・水晶之轮 | ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル | RPG | 任天堂 |

## GAMEBOY ADVANCE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月24日 | ★光明之魂2 | シャイニング・ソウル2 | RPG | SEGA |
| 7月25日 | ★鬼武者战略版 | Onimusha Tactics | SLG | CAPCOM |
| 7月25日 | 名侦探柯南 | コナン～狙われた探偵～ | AVG | BANPRESTO |
| 7月25日 | 小猫小狗动物医院～动物医生育成游戏 | わんにゃん动物病院～动物のお医者さん育成ゲーム～ | SLG | TDK |
| 8月1日 | 阿拉丁 | アラジン | 未明 | CAPCOM |
| 8月1日 | 幻想魔传最游记 | 幻想魔传最游记 | 未明 | DigiKids |
| 8月1日 | ★幻想传说 | テイルズ オブ ファンタジア | RPG | NAMCO |
| 8月7日 | 双魔 | DUAL MASTERS | 未明 | TAKARA |
| 8月7日 | 真拳胜负 | ボボボーボ・ボーボボ マジで！！・真拳胜负 | ACT | HUDSON |
| 8月8日 | ★超级机器人对战D | スーパーロボット对战D | FTG | Banpresto |
| 8月29日 | BATTLE巨大鱼传说 | バトル×バトル～巨大鱼传 ～ | 未明 | スターフィッシュ |
| 9月5日 | 传说之斯特菲2 | 传说のスタフィー 2 | 未明 | 任天堂 |
| 9月12日 | 真・女神转生・炎之书 | 真・女神转生デビルチルドレン 炎の书 | RPG | ATLUS |
| 9月12日 | 真・女神转生・冰之书 | 真・女神转生デビルチルドレン 冰の书 | RPG | ATLUS |
| 9月25日 | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 未明 | JWING |
| 9月26日 | METALMAX回归2 | メタルマックスリターズ改 | RPG | NOW |

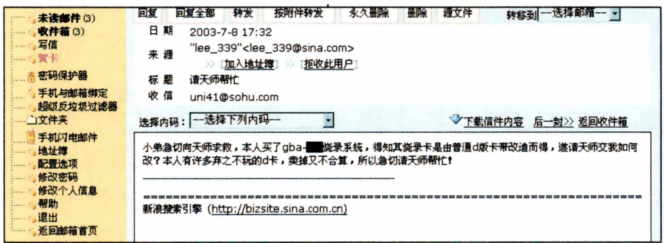
# 龙哥热线

xtt13★41

**编辑部内全员大兴看电影之风，所有人都买DVD盘。“假行家”天语则独乐乐，搞定“王中王”正宗法国DVDRIP，并下载了高质CAM版T3终结者，大家齐研究。**

施家龙（言诗小生）说他认为上上期本栏目中——南京工业大学陆健读者的“疯的”成绩不确实。天语希望陆读者能再发邮件核实一下。

## 本期龙哥提示情报：PSP讨论暂告一段落



未读邮件(3)
收件箱(3)
写信
贺卡
密码保护器
手机与邮箱绑定
超级反垃圾过滤器
文件夹
手机闪电邮件
地址簿
配置选项
修改密码
修改个人信息
帮助
退出
返回邮箱首页

回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 --选择邮箱--

日期 2003-7-8 17:32
来源 "lee_339"<lee_339@sina.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 请天师帮忙
收信 uni41@sohu.com

选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 后一封>> 返回收件箱

小弟急切向天师求救，本人买了gba-[redacted]烧录系统，得知其烧录卡是由普通d版卡带改造而得，遂请天师交我如何改？本人有许多弃之不玩的d卡，卖掉又不合算，所以急切请天师帮忙！

新浪搜索引擎 (http://bizsite.sina.com.cn)

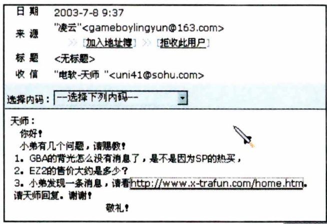
▲哟！我还真没听说过用盗版卡改造烧录卡的例子，真的！您这种情况我想应该通过其他渠道来解决。

回到正题。众所周知，烧录卡是我国对世界的一大贡献，以XG、EZ为首的高端制品，没道理错过吧？

像这位读者提到的这种卡，我就没有听说过，对不起无法解答。

哈哈哈！同时天语善意地提醒各位爱好者，大家在投稿时，一定注意不要抄袭网络上的内容。

请这位读者留意本刊“掌机迷”。



日期 2003-7-8 9:37
来源 "凌云"<gameboylingyun@163.com>
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标题 <无标题>
收信 "电软-天师 "<uni41@sohu.com>

选择内码：--选择下列内码--

天师：
你好！
小弟有几个问题，请赐教！
1。GBA的背光怎么没有消息了，是不是因为SP的热买，
2。EZ2的售价大约是多少？
3。小弟发现一条消息，请看http://www.x-trafun.com/home.htm。
请天师回复。谢谢！
敬礼！

▲1、GBA背光？很遗憾，在天语个人看来，PSP都快登场了，GBASP也出了这么长时间了，毫无疑问老版GBA的背光装置会受到影响。不过，现在有一种GBASP使用的调光IC，天语试了试，还真是挺好用的，呵呵，哪天给大家介绍一下吧。换个角度思考，你为老版GBA加装进口的背光装置，也要资金，有那个还不如直接升级到SP。这话是怎么说起来的呢，一个同事到现在还在犹豫究竟是买SP呢，还是加背光——他认为老版机的按键爽快——这一点天语也同意。不过SP用惯了，按键就不算是大问题了。

2、不知道，这种问题就算你问了，我们也不会回答。我只能告诉你，EZ2比EZ1仅贵几十元，对不起我不能再多说了。

3、且待我一观。哦，原来是GBA的一种最新的扩展装置，号称通过一种卡，能把GBA变成PDA，可以让全年龄的玩家用很小的代价（一盘普通卡带的价格），来实现诸如收发邮件，即时聊天一类的功能。哇塞，还说有电子书的阅读哩——他们居然说“妈妈可以很容易的给持有GBA的小朋友发信息，让他们回家”！

莫急！此物为纯正国外制造，首先感谢这位朋友的信息，天语以后会跟踪这件制品。此物的原理相当于在GBA上通过一盘装有操作系统资料的卡带，再透过专门的无线上网装置，将浩瀚INTERNET的信息下载到GBA中。想来它用的应该是一套专门开发的系统，此一网站本来就是蓝牙技术的专门网，而无线上网这种高深的技术，居然也能被GBA实现。

哈哈，本来国外就有一种广泛适用于烧录卡的操作界面，用以发挥GBA的多功能潜力，现在看到GBA都无线上网收发信息了，天语真是惊喜万分！这样伟大的情报，不报告一下简直就是渎职嘛！谢谢，谢谢。此物正处于内部评估，也就是我们常说的

## 龙哥变戏法——玩转游戏机，比酷我最IN！



←注意，到底有没有够IN的玩法？请大家看本期电击，本部主力写手星川给您演示三大功能！龙哥不能食言，上期提到的摔镜面，SP灯光可调等功能光说不练？电击必见！！！



四键热启功能，是第二代烧录卡必须具备的功能，不具备这个功能，就不能称其为第二代。这一期电击中也有演示，热启的真正目的，是保护主机。这里天语宣布，上图的卡带，正是本期封底奖品卡带的进化版，下期掌机迷就拿这种卡送奖了。另报导购信息，某品牌二代卡LITE，价格大幅DOWN，约350(128)&580(256 )。

龙哥拍摄照片于编辑部，感谢小孔姐姐提供器材。更多精彩内容应关注科普园地





中国XBOX真达人潜水玉米，为北京VF老大哥改机大成功。打XBOX游戏从此不用放碟，直接往120G大硬盘里考然后把盘一扔外出旅游只带XB足矣！





## 玩具饕餮·随时变形状的变形金刚

不知大家对变形金刚还有无印象？年纪大些的朋友应该不会忘记当初风靡全中国的那股TF旋风，“KIKIKUKU”模仿变形的声音还记忆犹新吧！

这次介绍的是日本TAKARA于1992和2002年推出的第一版和复刻版的**MICRO MASTER战士**——分别是博派（也就是汽车人）的SIXTURBO、SIXTRAIN和狂派（霸天虎）的SIXWING，它们各自分别是地球地面战斗用及救护车辆组成的战斗队、变形成铁路列车从而担任地球防卫任务的铁道部队、破坏地球和平的狂派航空队。各自都可以变形成机器人和相应的车辆、列车和飞机。

选择自己喜欢的战士，去捍卫（狂派可是破坏？）地球的和平吧！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010-65282550)
www.how-2-play.com




测试，预定北美先行发售，然后世界其他市场皆有登场。请记住其名字——X-TRA FUN！

如果真能实现此功能，那么大家就不要用什么PDA甚至PPC了，这些东西也需要NOTEBOOK的配合才能发挥威力，而小小GBA居然就无线上网了……

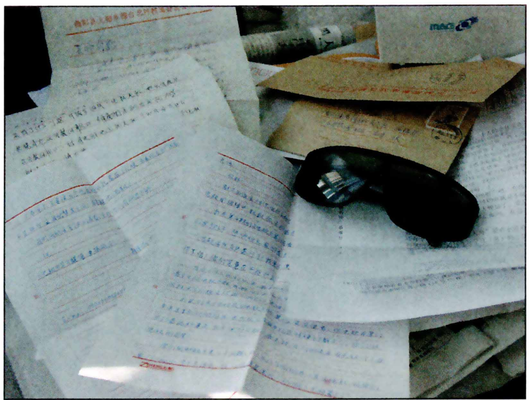
▲答广西梧州 陈启隆读者：你提到的DC上网问题，我无法解决，来信平安收到，建议到专门的网站去找答案。

▲娃哈哈AD钙奶，你寄来DC记忆卡——彩京直升机游戏，我已转给大象了。说过要给你一个答复，就不会食言，你若不放心可随时QQ跟我联系。一些朋友也都说，电击的国产玩家团是个好东东，为此，我们也在四处寻找战神，我们不想错过，但是行动起来太麻烦，于是自然而然就放弃了，真不愧是最现实的做法——希望大家能够抛砖引玉，支持电击收藏光盘，支持重度游戏。

虱
娃哈哈AD钙奶
无人驾驶
星川明人
言诗の小生

▲答武警新疆总队南疆指挥所郑毅：对于你的EZ128的问题，我建议你直接寄回厂家，要求更换。另外你可以尝试更新烧录程序。不行的话，你就寄回去要求更换，我想厂家是一定会给你解决的。

▲对一封意见信的回复(来自四川邛崃市书院街的电软FAN“雨中暗影”)——我已经取消了对你提到的网站的采访，其他意见亦会改进，谢谢。右图是你的信吧？——哈哈！



●1、PS2行货九月进驻中国是否准确？价格比现在的水货贵多少？2、我有一台电脑，请问PS2可不可以接显示器用？需要不需要转接器？声音部分怎么解决？3、PS2哪种型号儿好？

（安徽建筑工业学院 朱威威）

▲1、估计主机价格稍贵于水货但质量保证体系完善。对此我非常期待索尼公司的进一步行动，可是我已经把GGB给卖了，我关心软件价格。

2、只要你买个VGA BOX或是电视卡就行了。但PS2接显示器的效果一般，用好一点的电视卡还可以，你可参考以前本刊科普园地内容自行试验，过一两期还有这方面的内容呢！声音部分很容易解决，自己想想。

3、无所谓，保新就行。

▲答黑龙江哈市南岗区喜雨枫——你的XBOX之梦也该圆了吧？应天语的邀请，中国超级XBOX烧友——河北石市“玉米”达人与北京“潜水”达人刚刚为北京VF老大哥SILENCE装好了一个120G的大硬盘，大家真的很高兴啊，可惜我当时不在场，否则我非拍下来让大家见识一下XBOX的真正威力不可，不过机会还会有的。XBOX我看过了恐龙危机3，画面真的是强到极点，但是游戏也是有够烦乱，攻略由我们星川明人负责，你如果有问题，刚好可以参考。我建议你当机立断，入手一台XBOX，这台黑盒子将极大地促使你改变对很多游戏的看法。现在确实是到了入手XBOX或NGC的时候了，可别再言必“索尼”啦！

## 让我们一起来随大势

●龙哥你好：我建了一个群，叫GBA玩友俱乐部，希望结交喜爱玩GBA游戏的玩家，一起聊聊，切磋切磋技艺，并且还想结交一些喜欢连线玩GBA的朋友。组织大家一起连线，座谈等等，更可以开个电软编辑见面会什么的，肯定特有意思。你说是吧！我想借您的宝地帮我宣传宣传，可以吗？谢谢了！

lihaisong8398@vip.sina.com

我的群组号是：830265,QQ号是：290159或1194663(目前只限北京玩家)

▲天语：很多读者要求加入PSP大讨论的群，但是会员也只能有32个人的组群。为此天语不得不强行加设“验证”，并随时删掉一些 人才能满足更多玩家参与讨论。GGB、疯的、PSP等热闹话题，就天语的观察，非常火爆。本期电击录像就是由上海一位小达人提供的，大家一定要看看游戏是怎么玩的——越是高难的游戏，打得就越轻巧——这就是所有高手的统一。希望大家努力讨论。




▲名越的梦美，宫本的阳光玛莉和玛莉A，令世嘉和任天堂成为龙哥的希望之光。期待梦美和玛莉的最新作。

日 期 2003-6-18 10:35
来 源 mr.hubing@tom.com
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标 题 Re: Re: GAME 咨询SOS
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码--　下载信件内容 <<前一封 后一封>> 返回收件箱

>>你好，龙哥，我想咨询一下PS Game《疯狂大屋傻叔叔》中文版攻略：当主人公被关在卫生间里怎么出来？PS game《C-12》打完外星人装上3个卫星装置后怎么过关？PS记录卡是否会象电脑病毒一样出毛啥病？索尼2（PS2）在珠海的生产基地在哪里？[浙江省乐清市象阳镇彭桥村（邮编：325619）]>>>>你好，龙哥，我想咨询一下PS2 3006R,PS23007R有何区别？PS2,欧版DC,XBOX都有宽带上网吗？PS2,欧版DC,XBOX可播放MP4吗？[浙江省乐清市象阳镇彭桥村（邮编：325619）胡滨 收]>>>>>

▲请知道的朋友给这位读者回信帮助。至于PS2的型号，06是港版，07是台湾版。XBOX要求必须宽带上网，DC和PS2也都对应宽带。XBOX可以播MP4。

天师您好：
这是“拯救莎木联盟”的网址：
http://www.petitiononline.com/shen1986/
请把他登在《电软》上，让喜爱莎木的朋友去那里尽一份力吧

天津 苏世光

305. esontat
304. Riggs Hung
303. Kay Chen
302. zhoulingmin
301. 彫D
300. HS
299. mohamed sliman
298. ShenmuePal
297. td07
296. kahled ahmed
295. ckb
294. Jonson
293. segaboy1986
292. yoyo
291. Zac Chen
290. xtt13★41
289. chenliwe
288. evilcat
287. DeniumMKII
286. Qiong Su
285. akirayuki
284. Dizzy
283. wang rui tao
282. SHIN GOUKI
281. 猫猫熊
280. Chen sho din
279. Mark

## 莎木全球大请愿

注意第290号。呵呵，现在有两万多人请愿呢！后来天语发现，原来这个站是个骗人的，只不过是要求玩家给他们寄美金罢了。

Shenmue III

View Current Signatures - Sign the Petition

has been doubt surrounding the future of
We believe that one of the best gaming exp
on.

well as proof of the global demand for at
ion in this petition.

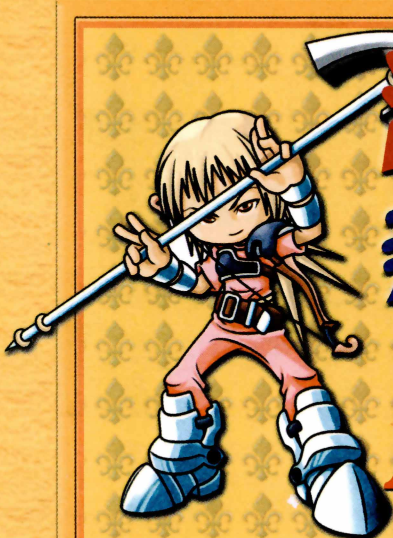
Click Here to Sign Petition

View Current Signatures

## 伪非龙哥的话

这里再重申一次，龙哥热线只是借鸡生蛋，除了本部特工黄老前辈始创，就是天语主持，从来没有第三个人。以后会加大对信件的回复，专挑好信。

北京刘辰(LIUCHEN)写了一些游戏随想，但这期没地方登了。下期刊登，希望能引起一部分玩家的共鸣吧，上期登的广西朋友的信，就受到思考型读者的好评。



# 游戏新作情报 全机种

# NEW GAME SOFT LINE UP

Contents


星球大战3 ................124
HALO 2 ................124
F-ZERO GX ................125
鬼武者战略版 ................125
WINNING POST 6 ........126
世界俱乐部冠军足球02-03 .....126
荣誉勋章·日出 ..........127
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ....127
梦幻之星网络版3·卡片革命 .....127
真·三国无双3 ............128


## GC 星球大战侠盗中队 3

NINTENDO 2003.9.24
RAC 价格未定

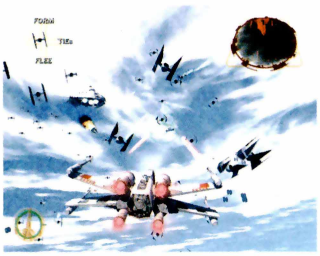
虽说星球大战电影第三部还没上映,但是游戏却马上就要出了。从这次公布的新画面来看,本作的场景以雪地为主，所以感觉画面的亮度比起前作有了很大的提高。该游戏很有可能与电影同时登场，众多星球大战的爱好者马上就要过节了，等着好戏看吧!

↓本作的战斗仍然以驾驶战斗机射击为主，空中混战不可避免。



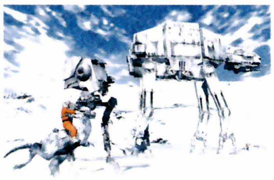


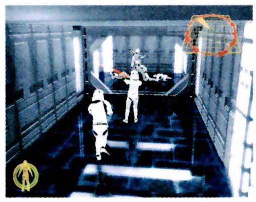
异常壮观的雪景





太空战车





室内战斗

## XB HALO 2

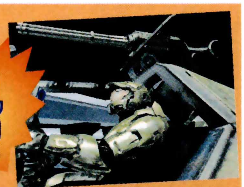
微软 发售日未定
STG 价格未定

### 最强的第一人称射击游戏即将登场

现在HALO2又公布了一些新的画面,这个游戏去年就已经公布了，可是到了现在除了游戏的画面外，游戏的发售时间以及系统还没有任何消息。这真是让人着急呀，不过总有新图片看也不错。

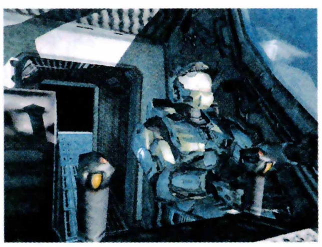


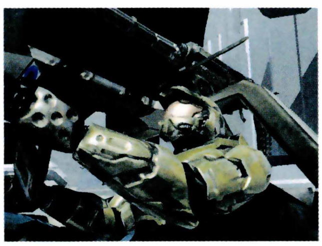
机智



冷静









勇猛



## GC F-ZERO GX

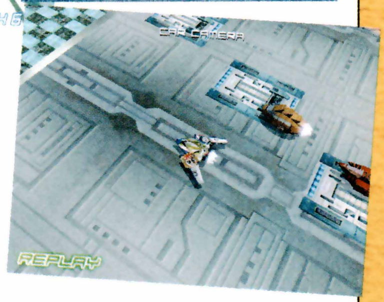
NINTENDO 发售日未定
RAC 价格未定

### 大人气角色在超速度感赛车游戏中登场

任天堂的经典赛车游戏系列新作又公布了新的画面，在这次公布的游戏菜单非常华丽，人物头像与各种参数显示令人眼花缭乱。另外特别值得一提的是，在选人菜单中出现了马里奥和桑巴猴子的身影，看来这会成为一款带有大乱斗色彩的游戏，敬请期待。






## GBA 鬼武者战略版

CAPCOM 2003年7月25日
SRPG 4800日元

鬼武者战略版即将登场，游戏的全貌也逐渐明朗，这次官方又公布了一些新的图片，至于系统等方面的介绍这里就不多说了，大家还是去看看前几期电软还有掌机迷上面的游戏介绍吧。















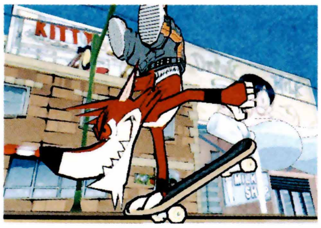
跌宕起伏的故事情节
性格鲜明的人物角色

## GC GO GO HYPERGRIND

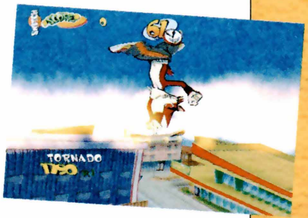
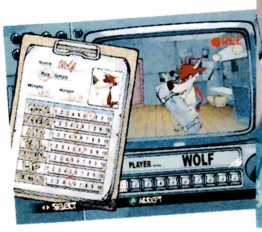
ATLUS 2003.10.15
ACT 价格未定

最近这种平面卡通风格的动作游戏开始多了起来，ATLUS也跟着搀和起来，MASCAR一直觉得该公司制作的游戏风格都比较怪异，比如女神系列。但愿这个动作游戏能取得好成绩。

### 充满野性风格的美式卡通动作游戏





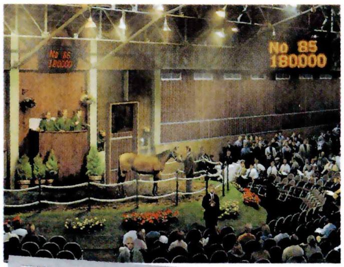




# PS2 WINNING POST 6

光荣 发售日未定
SLG 价格未定

## 最强的赛马和骑手组成了最强的赛马游戏

赛马这项运动在日本有很高的人气，但是到了国内就不行了。光荣的这个赛马游戏系列的知名度完全不次于德比赛马，但是不知道这个优秀的游戏到了这里是否有市场，毕竟赛马不是什么大众化运动。



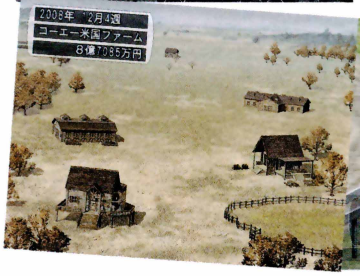



↑详细的赛马数据资料











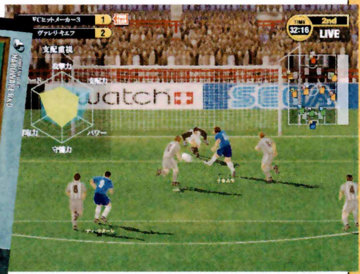


# ARC 世界俱乐部冠军足球02-03

SEGA 2003年秋
SLG 价格未定

这个足球模拟游戏是SEGA目前最为成功的作品之一，前作曾长时间占据日本街机排行榜第一位。该游戏的主要乐趣在于不断收集那些世界球星的人物卡片，并将他们组合在一起，安排战术与人对战，所有角色都是现役的真实球员。新作不仅对球员的数据进行了详细调整，并且可以把玩家的个人资料记录到教练执照中，这样玩起来更有成就感。












# PS2 WIZARDRY ALTERNATIVE NEO

ATLUS 发售日未定
ACT 价格未定

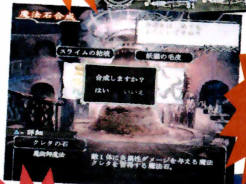
## 美式鬼怪风格的动作游戏即将降临

已经很长时间没有新动向的ATLUS公布了一款新的动作游戏，这款游戏无论是画面还是人物角色的形象都非常阴暗。MASCAR觉得这是一款美版游戏，ATLUS只不过是代理发行商而已。




阴森





恐怖








灵异



## PS2 荣誉勋章·日出

EA 2003秋
STG 价格未定

备受关注的第一人称射击游戏新作有新的画面公布，通过这次以及前面的一些介绍，我们可以发现本作大部分场景都是在丛林中，这就意味着战斗的时候可以运用更多的障碍物进行隐蔽。本系列可以说是PS2上最出色的FPS游戏，前作“前线”在美国销量140万，在日本也卖出了十几万份。期待新作能有更为出色的表现。

**真实的场景 真实的战斗**





↑在画面中看到了大象，难道会成为我们的敌人吗？

**在丛林中赢得日出的勋章**



## PS2 PRO EVOLUTION SOCCER 3

KONAMI 2003年11月
SPG 价格未定

本作是即将发售的WE7的欧美版本，别的我想就不用多说了吧，大约在日版发售3个月以后出现，请大家到时候关注。

**让我们锁定8月7日，足球游戏的王者即将归来**

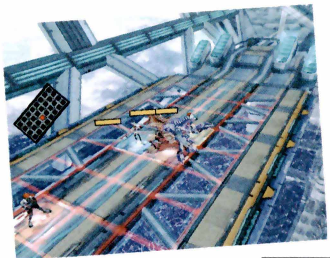




## GC 梦幻之星网络版3·卡片革命

SEGA 2003年秋
网络RPG 价格未定

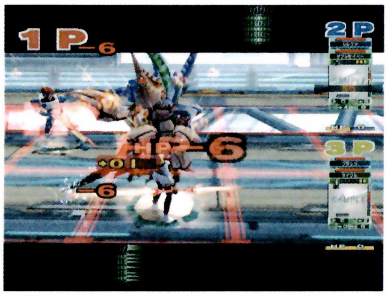
作为家用主机上网络游戏的开路先锋，PSO最新作在E3大展后公布了大量的新画面。这次连游戏的标题画面也公布了，个人感觉这次的新作画面风格与以前大不相同，不知道这个加入了大量革命性新要素的全新作品能否延续该系列的辉煌，欣赏画面为先。







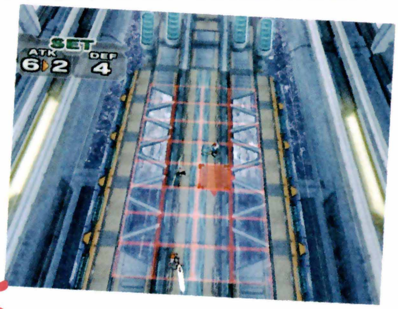

**让我们体验由卡片带来的网络游戏变革后的新篇章**











**新的系统**









**新的冒险**

## XB 真·三国无双3

光荣 2003年8月24日
ACT 价格未定

**本作=最爽快的动作游戏+最强机能的家用主机**

在PS2上取得销量过百万的佳绩后，真·三国无双3(国内一般俗称353)要出现在XBOX上了。据悉，本作很有可能和PS2上的353资料片“猛将传”同时发售，要是这样的话XB版就是彻底的冷饭了。









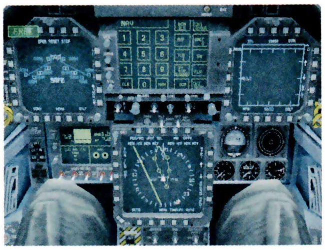
简单爽快 三国最强

## PS2 ENEGRY AIRFORCE·AIM STRIKE

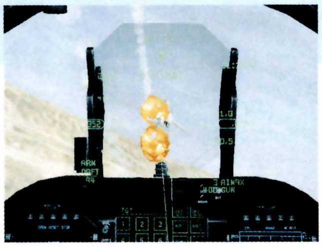
TAITO 发售日未定
STG 价格未定

这是老牌街机射击游戏厂商在PS2上推出的一款座舱主观视点空战射击游戏。前作是在PS2早期推出的，反响很一般。新作从画面上看还算可以，但是操作感咋样就不知道了，还是等游戏发售了再说吧。

**老将出马——射击老厂出品的空战游戏**





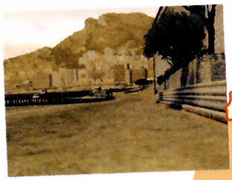
↑游戏中还要在母舰上着陆。

## XB CIRCUS DRIVER

不详 发售日未定
RAC 价格未定

最近在XBOX游戏介绍网站上看到了这个赛车游戏，由于网站上都是韩文，所以制作厂商不清楚。不过感觉XBOX上面的赛车游戏素质普遍很高，别的不说，光是画面看上去就不会觉得失望。











公路追逐
惊险刺激

最终诱惑!

## 史上最感动人最有魅力的游戏,一定是最终幻想!

# 超人气 好东西值得等待




### ★电新特别版第二弹!
看过《樱大战典藏纪念》吗?
你一定说"盖了"!

### ★12道大菜,名厨料理
迄今推出的12部《最终幻想》
世界观、故事情节、人物际迁
魔法道具空前大翻炒!
有用心,所以有信心

### ★两张光盘内容满载
用两小时翻阅《FF》15年的旧相册
友情、爱情、感动、泪水……

### ★豪华外包装盒
出人意料的全黑色,典雅的烫银字
和FF系列一样凝重、庄严

### ★精美双碟光盘盒
彩色封面封底的光盘盒
可以久远珍藏……

### ★附赠大幅海报
彩色精美印刷,绝对值得收藏

### ★超可爱玩具?!
一定要送大家一件极其可爱的礼品
下期告诉你……

零售定价 18.8元

绝定出版日期
**8月25日**
好东西一定好卖
出手要快!

## 即日起停止《FF系列典藏纪念》邮购预订

为感谢信任和支持《电软》的玩家,凡7月28日前邮购预定《FF系列典藏纪念》的读者仍按15元优惠,价格不变。
另请注意:7月28日起停止《FF系列典藏纪念》邮购预订,致款《生化危机典藏纪念》邮购活动照旧。

# 掌机迷 POCKET GAMER VOL 3

**最强掌机专门志**
**第3辑大爆卖**

## 连续三弹全部疯抢一空




## 第三辑上市日期：2003年7月15日

**特别策划** 汉化前线的英雄们　国内汉化者大集结
马里奥赛车A　超深入研究










**掌机封神榜诞生！**

国内最强的掌机游戏记录将在这里诞生，同时我们将配合影像为玩家展示精彩技巧。
独家秘籍现全面征集中，入选者将获得精美礼品，欢迎广大玩家交流游戏技巧。

**精彩专题**

手机游戏的前世今生、汉化翻译入门最新游戏影像、最新工具软件收藏

**强势攻略**

逆转裁判系列小说、妈妈1+2、龙珠Z～悟空的遗产2

**火热光盘**

独家掌机游戏攻略影像

**游戏小说连载**

火纹脉络

**超值无限**

## 最终幻想战略版



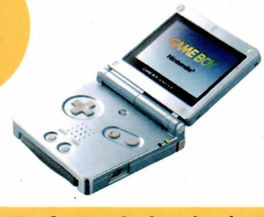



**精美大幅海报**
**VCD/CD-ROM**
**双用光碟**

GBA格式高达SEED动画音乐、DQ怪兽篇原声集、GBA移植SS大作、NGP/WS典藏游戏收录、超级马里奥A研究

**梦幻大奖**

主机 GBASP掌机　配件 GBA烧录卡带







**填写回函卡即有机会赢取以上超值奖品**

**《掌机迷》VOL.4 好调制作中**
**暑期大作一网打尽！**
**8月15日预定发售，敬请期待！**

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919


ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第16期 总第116期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.116

主办单位：中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn



版权声明：本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。



印刷：北京新华印刷 订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
邮局订阅价8.4元
零售价9.8元